Recensioni: Jak II: Renegade, Commandos 3, Maximo 2, Voodoo Vince, Halo, Final Fantasy Tactics Advance
Anteprime: Transformers Armada, Max Payne 2, Phantom Dust, Unreal Tournament 2004, Siren, Ghosthunter
Speciali: Sega Japan, Sega Europe, Fine dei giochi, Dance Dance Evolution, Heroes **Retro:** La Storia di Pitfall

PLAYSTATION 2 | XBOX | GAMECUBE | PC | GBA | MOBILE GAMING

Videogiochi

Il futuro del divertimento elettronico

Numero 002 ■ Novembre 2003 ■ €6.00

Tokyo Game Show 2003

Reportage sulle ultime novità e tendenze

Sega reloaded

Da Tokyo a Londra, uno speciale esclusivo indaga sulla nuova identità del colosso giapponese

SSX3

Un'intera montagna ai tuoi piedi
Trenta minuti per discenderla
Lo snowboarding estremo ridefinito

HALO invade il tuo PC

Ora anche con modalità multiplayer online.

Unisciti alla battaglia. Vivi anche tu un'avventura epica.
Scopri i segreti di Halo e salva il genere umano dagli spietati attacchi dei Covenant.
Combatti online in un testa a testa contro più di 15 nemici abituati alla lotta più dura.
Decidi la tua strategia in modalità multiplayer.
Sfrutta la potenza di un arsenale completo e arricchito con nuove e letali armi.
Spostati da una parte all'altra della battaglia con Racket Warthog e Banshee,
mezzi riprogettati per essere ancora più veloci e flessibili.
Questa è l'evoluzione di Halo.

BUNGIE gearbox software POWERED BY gamespy Microsoft game studios GIOCHI PC-CD

www.microsoft.com/italy/games/halo/

©2003 Microsoft. Tutti i diritti riservati. Tutti i marchi registrati citati sono di proprietà delle rispettive società.

editoriale ▷▷▷▷

benvenuti nella rivista che non c'era

I videogiochi sono cresciuti. Ma la critica del videogioco?

Da alcuni anni la stampa specializzata sembra aver intrapreso un percorso di purificazione. Chiuso il periodo del pionierismo, caratterizzato da un giornalismo adolescenziale per un pubblico adolescenziale, si è aperta nel settore una presunta era della maturità. E come ogni cambiamento, anche questo ha costretto ad una scelta. Un bivio tra un approccio più leggero, orientato all'intrattenimento, e un approccio più impegnato, orientato all'approfondimento. Due modi di intendere una rivista di videogiochi...

Videogiochi ha scelto la strada della maturità. Pur sapendo che, intraprendendo questa strada, avrebbe dovuto chiedere un maggiore impegno ai suoi lettori. Leggere una rivista di videogiochi non è più il passatempo etereo di molti anni fa. E la rivista che state leggendo in questo momento è probabilmente l'esempio più evidente. Aumenta il numero di pagine, aumentano le rubriche di opinione, aumentano gli articoli speciali. Il catalogo di recensioni, figura con la quale si identificava un tempo una rivista di videogiochi, cede il passo a colonne di testo pensate per far pensare. Il racconto di vita redazionale, cliché di un vecchio modello di giornalismo specializzato, scompare in favore del dibattito. Ma oltre all'impegno, in **Videogiochi** c'è altro. Queste pagine sono anche il luogo della semplicità, dell'ironia, del virtuosismo stilistico scritto per indurre il sorriso. Se l'articolo tende all'approfondimento, come naturale, la difficoltà di lettura tende ad aumentare. Eppure il popolo dei videogiochi ha dato dimostrazione di apprezzare questo orientamento. I videogiochi sono cresciuti. Allo stesso modo pare anche la critica del videogioco. E così sembra anche i videogiocatori. Ma in futuro?

Davanti ad un bivio viene sempre da chiedersi quale sia la strada giusta. In questo caso, davanti al bivio che divide riviste di intrattenimento e riviste di approfondimento, chi ha ragione? Nessuno, come ovvio. Non esiste un modo giusto o sbagliato di pensare il videogioco, impossibile pretendere che ne esista uno per pensare le riviste di videogiochi. E le strade, in verità, sono anche molte più di due, con infinite possibilità che si aprono tra un approccio e l'altro. Ma la domanda più rilevante, in questo momento di evoluzione, non è probabilmente "chi ha ragione?". Ma "chi avrà ragione?"...

Nel futuro prossimo è probabile che lo scisma interno alla stampa specializzata tenderà ad accentuarsi. Da una parte le riviste orientate al videogiocatore occasionale. Dall'altra quelle dedicate al videogiocatore esperto. Il popolo dei videogiochi cresce. E mentre oggi esiste un preciso rapporto tra giocatori occasionali ed esperti, tra dieci anni questo rapporto è destinato a cambiare. In qualunque modo andrà, esisteranno sempre riviste con diversi orientamenti. A decidere quali avranno maggiore fortuna, come ovvio, saranno i futuri lettori. A formare i futuri lettori, quantomeno in parte, saranno invece proprio le riviste di videogiochi. E il circolo si chiude. E allora, cosa ci aspetta tra dieci anni? Solo una certezza: i videogiochi cresceranno. Ma la critica del videogioco?

Speciali

052 Intervista a... Doug Lombardi
Il marketing director di Valve Software spiega cosa sia necessario per realizzare lo sparatutto in prima persona più atteso dell'anno

058 Visita a... Sega Japan e Sega Europe
A due anni di distanza dal fallimento commerciale di Dreamcast, **Videogiochi** indaga sui piani di sopravvivenza di Sega nel suo nuovo ruolo di publisher senza hardware

068 Fine dei giochi
I videogiochi sono diventati noiosi. Colpa loro, dell'industria o dei videogiocatori?

078 Dance Dance Evolution
Troppo semplici o troppo complessi? **Videogiochi** esamina il genere incompreso dei rhythm game

088 Heroes: I personaggi dimenticati del passato
Prima parte di uno speciale dedicato agli eroi dei videogiochi. Questo mese Larry, Wonderboy, Turrican, Zak e altri personaggi persi nell'oblio

Future Media Italy è parte di The Future Network plc.

The Future Network plc, fondata in UK nel 1985, realizza riviste specializzate dedicate a gruppi di persone che condividono una passione.
L'obiettivo è quello di rispondere a tale passione fornendo prodotti di eccellente qualità, che siano piacevoli da leggere o visitare, informazioni sicure e attendibili e molteplici modi per risparmiare tempo e denaro. Dalle nostre redazioni operanti in quattro Paesi vengono pubblicate più di 80 riviste. La società dà in licenza 32 riviste per un totale di 60 edizioni locali in altre 23 nazioni.

The Future Network plc è quotata alla London Stock Exchange (FNET)

Roger Parry chairman
Greg Ingham chief executive
Colin Morrison chief operating officer
John Bowman finance director

Telefono +44 (0)1225 442244
www.thefuturenetwork.plc.uk

Il meglio per i videogiocatori

Bath Londra **Milano** New York
Parigi San Francisco

Redazione
Andrea Minini Saldini direttore responsabile
Simone Crosignani editor
Marcello Cangialosi deputy editor
Ivan Fulco deputy editor
Stefano Zurlini grafica e impaginazione

Hanno collaborato
Riccardo Albini, Andrea Babich, Carlo Barone, Matteo Bittanti, Ferruccio Cinquemani, Diego Cortese, Giuseppe De Riso, Max Marino, Paolo Paglianti, Erik Pede, Mattia Ravanelli, Massimo Rovatti, Emanuele Sabetta, Andrea Saletti, Primoz Skulj, Simone Soletta, Claudio Tradardi

Una copia: euro 6,00
Una copia arretrata: euro 8,00
Abbonamento: euro 48,00 (11 numeri)
Per abbonarsi inviare l'importo con assegno bancario, con carta di credito oppure versarlo sul c/c postale n°43950203 intestato a Future Media Italy Spa, via Asiago 45, 20128 Milano

Pubblicità
Future Media Italy SpA via Asiago 45, 20128 Milano
Telefono 02 2529161 r.a.
Fax 02 25706378
Costantino Cialfi direttore commerciale

Traffico
Elena Consoli, Lea Dal Zotto, Nicoletta Pappalettera
Email traffico@futuremediaitaly.it

Agenzie territoriali
NUEVACOM S.r.l.
via Dei Verbaschi, 20 - 00040 S. Palomba (RM)
Tel. 06 71300015 - Fax 06 71301100
NEWMEDIA NETWORK S.r.l.
Centro Direzionale Isola F11 - 80143 Napoli
Tel. 081 7345479 - Fax 081 7345075
NEW SPAZIO BLU SRL
Corso Orbassano 132 - 10136 Torino
Tel. 011 3247617 - Fax 011 35077

Editore
Future Media Italy SpA via Asiago 45, 20128 Milano
Telefono 02 2529161 r.a.
Fax 02 26005520
Email videogiochi@futuremediaitaly.it
Web www.gamesradar.it

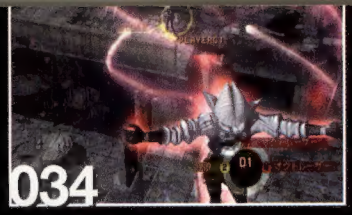
Bernardo Notarangelo amministratore delegato
Andrea Minini Saldini publishing director
Clara Gazzola direzione amministrativa
Dino Bortolossi produzione

Stampa Mazzucchelli S.p.A. - Settimo Milanese (MI)
Distribuzione esclusiva Italia Parrini & C. SpA
Viale Forlanini, 23 - 20134 Milano
Via Vitorchiano n. 81 - 00189 Roma

Pubblicazione mensile registrata al tribunale di Milano il 17/03/03 al numero 193. Spedizione in abbonamento postale art.2 comma 20/B legge 662/96 - Milano

sommario novembre

il numero del Giappone


034

037

038

096

040

100

044

104

114

116

128

Anteprime

034 Phantom Dust (Xbox)
036 Jade Empire (Xbox)
037 Kunoichi (PS2)
038 Transformers Armada (PS2)
040 Ghosthunter (PS2)
042 Unreal Tournament 2004 (PC)
044 S.T.A.L.K.E.R: Oblivion Lost (PC)
045 Forgotten Siren (PS2)
046 XIII (PS2, Xbox, GC, PC)
047 Prince of Persia: The Sands of Time (PS2, Xbox, GC, PC)
050 Max Payne 2: The Fall of Max Payne (PS2, Xbox, PC)

Rubriche

004 **Prima Pagina**
Reportage da Tokyo Game Show 2003 e X03

018 **Mobile Gaming**
Nokia N-Gage. Nasce prima la console o il telefonino?

020 **Outer Worlds**
Simulazioni erotiche, teppistiche e di barbecue

024 **RedEye**
Chi è senza peccato scagli la prima pietra

025 **AV Out**
Qualcuno realizzi giochi realistici... come 'Terminator 3'

026 **Trigger Happy**
Fumetti contro videogiochi. Uno a zero. Il caso *XIII*

027 **The First Place**
Siamo tecnici o esteti?

028 **Mattscape**
Ideogioco: il videogioco come ideologia visuale

029 **Mr Byte**
Videogiochi olografici? Speriamo mai

030 **The Neon Bible**
Disuguaglianze e criminalità nel gioco online

031 **Parental Advisory**
Solo come un cane

130 **La storia di...**
Pitfall!. Fatti da parte Lara Croft

134 **Chronicles**
L'evoluzione della saga di... *SaGa*

136 **Bianco&Nero**
Non aprite quella porta. E sbarrate le finestre

137 **Retrotest**
1989. Quando Sega brandiva la sua ascia dorata

138 **Forum**
Le opinioni dei lettori sui sensi di colpa 'da videogioco'

144 **Nel prossimo numero**
Italians do it better

Recensioni

096 SSX3 (PS2, Xbox, GC)
100 Jak II: Renegade (PS2)
104 Billy Hatcher and the Giant Egg (GC)
106 Voodoo Vince (Xbox)
108 Maximo Vs. Army of Zin (PS2)
110 Freedom Fighters (PS2, Xbox, GC, PC)
112 Halo: Combat Evolved (PC)
114 Commandos 3: Destination Berlin (PC)
116 Colin Mc Rae Rally 04 (PS2, Xbox)
118 Final Fantasy Tactics Advance (GBA)
120 Shinyaku Seiken Densetsu (GBA)
122 Disgaea: Hour of Darkness (PS2)
124 Unlimited SaGa (PS2)
125 Chaos Legion (PS2, PC)
126 Jedi Knight: Jedi Academy (PC)
127 Banjo Kazooie Grunty's Revenge (GBA)
128 Time Crisis 3 (PS2)

Future Media Italy SpA è titolare esclusivo per l'Italia dei diritti (c) Future Publishing Limited. Tutti i diritti di riproduzione sono riservati. Per i diritti di riproduzione, l'Editore si dichiara pienamente disponibile a regolare eventuali spettanze per quelle immagini di cui non sia stato possibile reperire la fonte.

Abbonamenti
Per informazioni tel. 02/26005517 - Fax 02/26005512
dal lunedì al venerdì 9,00/12,30-13,30/17,30
e-mail abbonamentigiochi@futuremediaitaly.it

Arretrati
Per informazioni tel. 02/2529161 - Fax 02/26005512
dal lunedì al venerdì 9,00/12,30-13,30/17,30
e-mail arretrati@futuremediaitaly.it

ASSOCIATO A
A.N.E.S.
ASSOCIAZIONE NAZIONALE EDITORIA PERIODICA SPECIALIZZATA

prima pagina

le novità più importanti dal mondo del divertimento elettronico

Tokyo Game Show 2003

Un rinnovato interesse verso la fiera giapponese da parte del pubblico infonde ottimismo sullo stato dell'industria videoludica del Sol Levante

Future in control. Come spesso accade in Giappone, l'altisonante tag-line del Tokyo Game Show di quest'anno denunciava una buona dose di ottimismo. Ma non è niente in confronto al tema principale designato dal CESA per l'edizione 2003. "A playful spirit can change the world" suona quasi come il mantra di una comunità di hippie piuttosto che come lo strillo di un'industria che nel Paese del Sol Levante attraversa una crisi di cui non s'intravede la via d'uscita. Ebbene, **Videogiochi** non sa se sia una questione di karma, di pensiero positivo, di fortuna o una semplice coincidenza, ma il TGS conclusosi da pochi giorni è stata probabilmente una delle edizioni meglio riuscite degli ultimi cinque anni, sicuramente la migliore dalla primavera 2000.

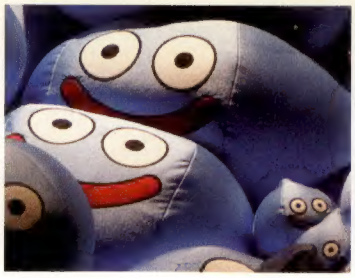
Al momento di andare in stampa non sono ancora state rilasciate cifre ufficiali, ma un primo calcolo approssimativo parla di un totale di 148.000 visitatori durante la tre giorni fieristica. Un numero che non rappresenta certo un record per l'evento autunnale, ma che sorpassa molti dei risultati ottenuti negli anni passati. Il che stupisce non poco considerando che la superficie espositiva di quest'anno era più contenuta rispetto a quella del 2002 e degli anni precedenti, e che, soprattutto, salvo rare eccezioni, negli ultimi mesi il software ludico sta registrando risultati di vendita pessimi in Giappone. Difficile spiegare le ragioni di una simile affluenza di pubblico. Alcuni operatori del settore indicano la recessione, ironicamente, come causa scatenante del fenomeno: le famiglie giapponesi avrebbero sempre meno soldi per permettersi vacanze e gite fuoriporta, seppur di breve durata, e il tempo passato in casa coi propri figli verrebbe pertanto speso videogiocando. Sebbene alcuni giustifichino la sorprendente affluenza in fiera puntando il dito verso l'elevata qualità media dei giochi presentati, i più maligni sospettano che la massiccia distribuzione di biglietti a prezzo ridotto da parte dei publisher nipponici e delle associazioni ad essi legate abbia contribuito non poco ad invogliare gli indecisi a sciropparsi i quasi 40 minuti di treno necessari per raggiungere da Tokyo il Makuhari Messe (sede dell'evento). Qualunque sia la vera ragione di un simile successo di pubblico, la folla accorsa al TGS il 27 e 28 settembre era semplicemente allucinante. Lo stand Square Enix era perennemente circondato da qualche migliaio di persone. Avvicinarsi alle postazioni di *Castlevania* nell'orario di punta comportava un'attesa fuori dalle possibilità umane, e un cartello piazzato alla fine di una coda chilometrica indicava sfacciatamente che il periodo d'attesa per poter visionare *Phantasy Star Online Episode III* in una sala dedicata sarebbe stato superiore alle due ore.

Ma al di là dell'ottimo riscontro di pubblico, il Tokyo Game Show 2003 denunciava un innalzamento qualitativo della media dei titoli mostrati. Ovviamente non mancavano prodotti dal budget estremamente ridotto, poco originali e destinati ad essere largamente ignorati nei prossimi mesi, o ancora giochi indirizzati prettamente al pubblico giapponese, ma in generale, praticamente ogni stand conteneva almeno un paio di titoli meritevoli di menzione. Persino case di solito reticenti a mostrare tutte le proprie novità in eventi aperti al pubblico (come nel caso di Namco) hanno dato il meglio di sé, elargendo giochi inaspettati o mostrando finalmente titoli attesi da troppo tempo.

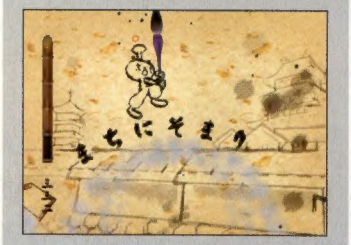
Difficile stabilire quale fosse il trend di quest'edizione della fiera, ma è indubbio che le softco nipponiche stiano guardando con sempre maggiore interesse all'online gaming. E la cosa non lascia stupiti, dato che la crescita delle connessioni a banda larga in Giappone non solo non ha rallentato la sua corsa, ma in diverse aree sembra guadagnare consistenza col passare dei mesi. L'abbattimento dei prezzi e l'introduzione da parte di quasi tutti i provider di linee a 24Mbit/sec stanno portando i risultati sperati. Secondo **Cristophe Kagotani**, corrispondente di Tokyo per le riviste Edge e Consoles Plus, "tutte le case sono già in grado di partire con la distribuzioni di contenuti via Internet, ma aspettano l'arrivo di PS3 sul mercato. Se ne parla poco ultimamente, ma la verità è che ormai è quasi tutto pronto. Da quando gli abbonamenti mensili per linee a 24 o 100Mbit/sec sono scesi sotto i 4.500 yen (circa 35 euro), tutti ci si sono buttati". CESA ha ragione: il futuro è sotto controllo.

> "Il TGS conclusosi da pochi giorni è stata una delle edizioni meglio riuscite degli ultimi cinque anni, sicuramente la migliore dalla primavera 2000"

Il fenomeno del cosplay sembra immune all'attacco del tempo. Durante le giornate in cui il Tokyo Game Show è aperto al pubblico, appassionati vestiti come i propri personaggi dei videogiochi preferiti si ritrovano al Makuhari Messe, per la gioia di centinaia di fotografi amatoriali



Mojib Ribbon



Se considerate geniale *Vib Ribbon*, aspettate di vedere il suo seguito. Masaya Matsuura ha nuovamente superato se stesso realizzando un gioco talmente originale che la stragrande maggioranza dei visitatori che l'hanno provato non sono neanche riusciti a capirne il meccanismo. Armato di pennello, il protagonista cammina lungo l'estremità di un cerchio col compito di disegnare una serie di ideogrammi sulla sua circonferenza. Il tempismo è la chiave di tutto, sia perché per scrivere ideogrammi è necessario azzeccare il momento giusto in cui appoggiare il pennello al cerchio, sia perché i movimenti del pennello (comandati dallo stick analogico del DualShock2) devono seguire il ritmo scandito dalla musica. *Mojib Ribbon* è più di un rhythm game. È un rhythm game calligrafico. Non avete capito niente? Tranquilli, siete in buona compagna. In realtà il concetto è piuttosto semplice e, come sempre nel caso dei titoli di Matsuura-san, portato a video con uno stile unico: la grafica sembra tratteggiata con un pennello (appunto) ed il tutto è contraddistinto da un uso egregio di colori pastello. Eccellente.

Yoshinori Kitase, producer di *Final Fantasy X-2*, se la ride sotto i baffi pensando alla versione PAL del gioco senza opzione 50/60hz

Ore 11.00, giovedì 25 settembre, conferenza stampa europea Square Enix, Bunta Quint Building, Shinjuku

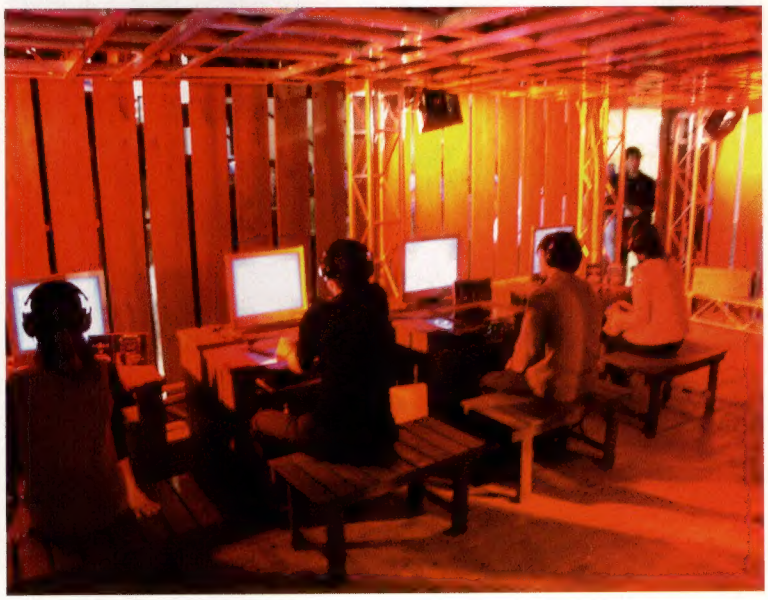
È Square Enix a tenere il primo evento prefiera, organizzando un incontro esclusivo con la stampa del Vecchio Continente. Incontro che, per la delusione dei (pochissimi) presenti, si è risolto nella presentazione di *Final Fantasy X-2*, in arrivo in Europa all'inizio del prossimo anno. Da sottolineare unicamente un intervento interessante di **Yoshinori Kitase**, producer del gioco. "Non era nostra intenzione produrre un seguito di *Final Fantasy X*", ha dichiarato con aria rassegnata. "Ma ci hanno chiesto di farlo e l'abbiamo fatto. Non è stato per niente facile perché durante lo sviluppo di *Final Fantasy X* non avevamo minimamente preso in considerazione questa possibilità, quindi storia e personaggi erano stati creati per un unico episodio. Per rendere credibile la trama di *FFX-2* abbiamo dovuto fare qualche salto mortale". Manco a dirlo, la versione PAL, ancora una volta, non avrà nessun selettore 50/60hz. "È troppo complesso tecnicamente, e per realizzare *Final Fantasy X-2* abbiamo usato il motore del prequel. Inserire l'opzione 50/60hz avrebbe comportato la riscrittura del motore grafico e non ci sarebbe stato tempo per farlo", ha spiegato Kitase-san. "Ma per i prossimi titoli ci stiamo attrezzando per non deludere l'utenza europea". Dichiarazione che **Videogiochi** avrà sentito provenire dai portavoce Square almeno una decina di volte negli ultimi tre anni. La speranza è che questa sia davvero la volta buona.

Ore 14.00, giovedì 25 settembre, conferenza stampa Capcom, Keio Plaza Hotel, Shinjuku

Circa 200 giornalisti, in larga parte giapponesi, affollano il salone di uno dei migliori hotel di Tokyo aspettando con malcelata trepidazione la presentazione della futura line-up della casa di Osaka. Line-up che, al termine delle due ore di conferenza, si rivela solida, ma avara delle sorprese in cui molti confidavano.

L'evento ha avuto inizio con la presentazione da parte del producer **Kenji Itsuno** di un titolo annunciato addirittura nel lontano 2001: *Hyper Street Fighter II: The Anniversary Edition* (PS2). A dispetto di quanto sia lecito supporre, piuttosto che un nuovo episodio della storica saga di picchiaduro, *The Anniversary Edition* è una sorta di 'compliation in un unico gioco' inclusiva di tutti i personaggi delle varie edizioni di *Street Fighter II*. Qualche mugugno in sala, ma una ventina di minuti più tardi i sorrisi tornano sulle facce dei presenti quando le immagini di *Onimusha 3* (PS2) cominciano a scorrere sul megaschermo. **Keiji Inafune** rilascia pochi dettagli inediti in merito, limitandosi a promettere una maggiore dose di azione rispetto al prequel. "Il team di *Onimusha 3* è lo stesso del primo *Onimusha*. Quindi concettualmente si avvicinerà più a quel titolo che al secondo episodio", dichiara compiaciuto. Applausi scroscianti anche per *Killer 7* (GC), mostrato sotto forma di video dall'esuberante **Goichi Suda**, direttore del progetto. Dopo essersi presentato al pubblico con un urlo che ha risvegliato tutti i giornalisti intontiti dal jet-lag, Suda-san si è scusato per l'assenza del producer Shinji Mikami ("Ha un sacco di lavoro in questo periodo" è la motivazione ufficiale) e per non poter rivelare nulla sulla meccanica di un gioco. "Se dicessi qualcosa, Mikami-san mi ucciderebbe. Quindi pazientate. È un gran gioco, ve lo dico io", ha concluso Suda-san dondolandosi sui suoi stivali argentati. È toccato quindi a **Tatsuya Minami** salire sul palco. Il producer ha dichiarato di essere al lavoro su quattro titoli "anche se non posso mostrare granché in questa fase dello sviluppo". Uno di questi è *Crimson Tears* (PS2), un interessante picchiaduro in cel-shading sviluppato da Dream Factory (*The Bouncer*). A fargli compagnia c'è *Tim Burton's The Nightmare Before Christmas* (PS2), un gioco d'azione dalla grafica promettente ovviamente ispirato all'omonimo film in stop-motion. Data l'uscita non prossima (fine 2004), avremo modo di approfondirne la conoscenza in futuro. Fra i titoli mai annunciati prima figura anche *Jiraya The Magical Ninja* (PS2), un altro action game, ma chiaramente indirizzato ad un pubblico prevalentemente under-14. Il character design è curato da Susumu Matsushita (universalmente noto per il lavoro svolto con *Maximo* e per le copertine del settimanale Famitsu).

Chiudono la conferenza stampa due titoli online portati avanti dal producer Noritaka Funamizu, *Monster Hunter* (PS2) e *BioHazard Outbreak* (PS2), quest'ultimo in collaborazione con Tsuyoshi Tanaka di Game Arts. E *Resident Evil 4*? Capcom promette che il titolo GameCube verrà mostrato sotto forma di video al TGS. A quanto pare una versione giocabile non sarà disponibile ancora per molto.



Come se *Siren* non fosse sufficientemente terrorizzante, SCEI ha allestito nel proprio stand una sala prova affogata in una inquietante luce scarlatta. Inutile dire che la coda fuori da questa sala ha raggiunto nella giornata di domenica proporzioni ridicole

Ore 10.30, venerdì 26 settembre, discorso inaugurale di Satoru Iwata, Tokyo Game Show, Makuhari Messe

Nonostante in passato Nintendo non abbia mai partecipato direttamente al TGS (preferendo concentrarsi sull'ormai defunto SpaceWorld), il legame fra la casa di Kyoto e il CESA sembra farsi sempre più stretto, tant'è che **Videogiochi** non si stupirebbe di ritrovarsi a passeggiare fra i suoi stand in uno dei prossimi appuntamenti con la fiera tokiense. Per il momento bisogna accontentarsi del discorso con cui il presidente di Nintendo **Satoru Iwata** ha praticamente aperto la fiera (in realtà il discorso introduttivo è stato tenuto prima di lui dal presidente del CESA, ma ci sono pochi dubbi su chi volessero veramente sentire i presenti). Iwata-san ha tracciato un breve riassunto della recente storia di Nintendo, esaminando l'evoluzione dell'industria negli ultimi venti anni e criticando le scelte compiute da diverse case concorrenti. Scelte che secondo Iwata starebbero danneggiando il mercato dei videgiochi. Nella fattispecie Iwata ha puntato il dito verso Sony e Microsoft, le cui piattaforme sarebbero anni luce distanti dalla filosofia di Nintendo secondo cui "una console è una console e dev'essere fatta per giocare, non per vedere i DVD". Più in generale, il successore di Yamauchi si è scagliato, seppur con i toni moderati che lo contraddistinguono, contro la convergenza delle varie forme d'intrattenimento, un fenomeno che società come Sony stanno invece promuovendo.

Prima di presentare un paio di novità made in Nintendo, Iwata ha infine rimarcato la necessità di realizzare al giorno d'oggi titoli in grado di avere successo sia in Giappone che negli Stati Uniti. Titoli come *Pokémon*, che secondo il presidente devono il loro successo all'originalità e non all'innovazione tecnica. Non sorprende quindi che l'annuncio più importane della casa di Mario orbiti attorno al suo franchise più remunerativo: in contemporanea con le uscite di *Pokemon Fire Red* e *Leaf Green*, Nintendo lancerà un adattatore wireless per Game Boy Advance. Questa periferica, che utilizza una tecnologia proprietaria messa a punto in collaborazione con Motorola, costerà 4.800 yen (38 euro circa) e permetterà non solo ai giocatori di affrontarsi liberi dalla dipendenza del cavo link, ma anche, nelle intenzioni di Nintendo, di ricevere dati da appositi trasmettitori situati all'interno di punti vendita o altri luoghi di distribuzione. Seguono applausi scroscianti e facilmente prevedibili, vista la passione dei giapponesi per la tecnologia wireless.

Ore 11.00, venerdì 26 settembre, conferenza stampa Square Enix dedicata a online e mobile gaming, Hotel The Manhattan, Tokyo

La prima parte della conferenza indetta da Square per illustrare i propri piani online ha rischiato di far piombare fra le braccia di Morfeo la maggior parte degli intervenuti. Il presidente della società, **Yoichi Wada**, ha snocciolato numeri su numeri e elencato vita, morte e miracoli di *Final Fantasy XI*, sottolineando come sia "un momento assai entusiasmante per Square Enix, per via dell'online e dei risultati ottenuti con *FFXI*". Molto meno entusiasta la stampa presente, che s'è ripresa dallo stato di torpore solo in seguito all'annuncio di nuovi titoli dedicati, prevedibilmente, al gioco online. Il primo è *Ambrosia Odissey* (PS2), un action RPG fantasy di cui sono stati rivelati invero pochissimi dettagli considerando l'uscita non vicinissima (la prossima primavera, in Giappone naturalmente). Il secondo, *Front Mission Online*, vedrà invece la luce sia in versione PlayStation2 che PC, proseguendo la tradizione di *FFXI* e dimostrando l'intenzione di Square Enix di supportare con sempre maggior vigore la piattaforma PC. Come per *FFXI*, anche in questo caso gli utenti di entrambi i sistemi potranno scontrarsi fra loro e dare luogo a furibondi combattimenti fra mech di consolari e mech di PCisti.

"Una coda chilometrica indicava che il periodo d'attesa per poter visionare *PSOIII* in una sala dedicata sarebbe stato superiore alle due ore"

Katamari Damashi ha riscosso presso il pubblico giapponese un successo per certi versi imprevedibile, considerato il non eccelso comparto grafico. Centinaia di visitatori hanno aspettato pazientemente in coda per ottenere la demo del gioco elargita gratuitamente da Namco

Ore 14.00, venerdì 26 settembre, conferenza stampa Square Enix dedicata ai nuovi titoli, Hotel The Manhattan, Tokyo
Ambrosia Odissey e *Front Mission Online* non sono ovviamente gli unici titoli su cui Square Enix intende costruire la propria line-up futura. Ed è in una conferenza stampa che la società giapponese annuncia tre nuovi progetti di cui si parlerà certamente parecchio in futuro. I primi due sono i prevedibili nuovi episodi di un franchise su cui Square punta evidentemente moltissimo. Con *Kingdom Hearts: Chain of Memories* (GBA) e *Kingdom Hearts 2 (PS2)*, Wada-san e compagni sperano di replicare il tremendo successo di vendite del primo *Kingdom Hearts*. Forse per questo motivo, a giudicare da quanto visto nel breve filmato introduttivo, *KH2* ricalca così tanto il suo predecessore...

"Satoru Iwata si è scagliato contro la convergenza delle forme d'intrattenimento, fenomeno che società come Sony stanno invece promuovendo"

Tutt'altra direzione per il terzo progetto, 'Final Fantasy VII: Advent Children', un film in CG basato sui personaggi del popolare episodio per PSone e realizzato su esplicita richiesta di Tetsuya Nomura, character designer che rappresenta per Square quello che Kojima rappresenta per Konami. Dopo una quindicina di minuti in cui Wada-san, il vicepresidente di Square Shinji Hashimoto e Yoshinori Kitase hanno parlato del progetto definendolo generalmente 'visual content' senza che i presenti avessero la più pallida idea di che cosa stessero parlando, una sessione di domande e risposte ha permesso di ottenere qualche informazione sommaria sul progetto. Il film, della durata indicativa di 60 minuti, è in fase avanzata di produzione, ma in Square non hanno ancora deciso come distribuirlo: potrebbe essere su DVD o al cinema o su CD. Almeno così dicono i responsabili della casa. In realtà, il fatto che i dirigenti Square vogliano tenere le bocche sigillate invita a speculare sulle loro reali intenzioni. Potrebbe 'Advent Children' forse uscire su UMD, garantendo così a PSP una potenziale killer application già nei primi mesi di lancio? Il fatto che Cloud utilizzi un telefonino DoCoMo nel video significa forse che il film potrebbe venire distribuito attraverso i cellulari di nuova generazione? Si tratta forse di un DVD video stand alone? O di un DVD bonus da distribuire in omaggio con qualche altro titolo? Impossibile dirlo, ma la 'soluzione PSP' rimane, se non altro, la più suggestiva.

L'adattatore wireless per GBA monta un processore RISC a 32bit ed un ricetrasmettitore a radio frequenza da 2.4GHz. Sviluppato da Motorola, il chipset include un sistema anti-interferenze e assorbirebbe una quantità irrisoria di energia

Ore 17.00, venerdì 26 settembre, conferenza stampa Koei, Hotel Miracosta, Tokyo Disney Sea
Dopo i proclami di Square Enix (in tre conferenze stampa diverse!) assistere a un evento come quello organizzato da Koei è quantomai apprezzabile. 'Evento' perché i responsabili della casa con sedi a Tokyo e Yokohama non hanno organizzato una conferenza stampa tradizionale, ma una sorta di rinfresco per ringraziare tutti i partner che stanno permettendo al fatturato della compagnia di crescere in tutto il mondo.

L'atmosfera è molto informale, e quando l'amministratrice delegata Keiko Erikawa sale sul palco per dare il benvenuto ai presenti, la sensazione è proprio quella di essere ad una festa in famiglia. Surreale. Una donna a capo di una società di videogiochi, poi. In Giappone. Ancora più surreale. "Koei non è una compagnia enorme", spiega il presidente **Kiyoshi Komatsu**. "Ma stiamo crescendo, e grazie alla distribuzione di THQ stiamo vedendo aumentare l'interesse dei giocatori europei per i nostri titoli. Per questo cercheremo d'ora in poi di localizzare tutti i giochi che escono in Italia". Una notizia che rallegrerà tutti i lettori di **Videogiochi** anglofobi.

Ore 10.00, sabato 27 e domenica 28 settembre, TGS, Makuhari Messe
Sebbene lo stand Microsoft sia imponente, i suoi visitatori tantissimi e le ragazze deputate a distribuire volantini più in forma che mai,

Onimusha 3

Quando Capcom ha annunciato di aver 'scritturato' Jean Reno per la parte del protagonista di *Onimusha 3*, qualcuno ha storto il naso, indicando nell'ambientazione contemporanea una probabile ragione del fallimento del terzo episodio della serie. Se le reazioni dei visitatori del TGS possono essere di qualche indicazione in questo senso, *Onimusha 3* sembra destinato a replicare agevolmente il successo dei suoi illustri predecessori. L'idea di allestire postazioni che permettessero di provare il titolo sia nei panni di Samanosuke che in quelli di Jacques Blanc si è rivelata vincente. La demo è spettacolare sia dal punto di vista tecnico che da quello narrativo, con i due protagonisti che alla fine di una sezione si aiutano nella lotta contro il nemico comune. Un'ultima segnalazione merita il sistema di controllo adottato per la frusta di Jacques: semplice, ma capace di dar vita a una variopinta gamma di fustigazioni, da condire eventualmente con un po' di piombo. Come prevedibile, un titolo da tenere sott'occhio.

era lecito aspettarsi qualcosa di più dal padiglione Xbox. Con una superficie espositiva così ampia, potevano essere molti i titoli giocabili con cui pubblicizzare la propria line-up invernale in Giappone. La casa di Redmond ha invece preferito concentrare tutte le proprie attenzioni su *Project Gotham Racing 2* e *True Fantasy Live Online*, lasciando il resto dei titoli a dividersi gli spazi allestiti dalle terze parti, e presentando nuovi progetti come *Phantom Dust* (anteprima a p. 34) e *Jade Empire* (anteprima a p. 36) solo a porte chiuse. Una scelta condivisa dalla vicina Tecmo (difficile credere che sia uno scherzo del destino): niente *Ninja Gaiden* per i visitatori, che si sono quindi dovuti 'accontentare' di provare l'interessante *Fatal Frame 2: Crimson Butterfly* (PS2) e di ammirare, nel vero senso della parola, *Dead or Alive Online* (Xbox).

Pochi metri più in là, si erge lo stand SNK Playmore, dove un breve filmato del prossimo episodio di *King of Fighters* per PS2 (il cui nome non è ancora stato annunciato) tiene incollata ai monitor una discreta quantità di appassionati. E sempre per rimanere in tema, ha trovato conferma la notizia della prossima uscita di *The King of Fighters 2003*, un coin-op sviluppato da SNK in collaborazione con Sammy. Proprio Sammy ha presentato uno dei titoli più interessanti di tutta la fiera, *Spy Fiction*: poche volte **Videogiochi** ha infatti visto un rip-off così clamoroso che non venisse da Corea o Taiwan. Questo gioco non assomiglia a *Metal Gear Solid 2*. *È Metal Gear Solid 2*. Cose belle.

La solita folla oceanica avverte che lo stand Square Enix è nelle vicinanze. E pensare che non c'è nemmeno un breve teaser di *Final Fantasy XII* (ma un messaggio avverte di tenersi pronti per il 19 novembre, data in cui verranno rivelate le prime informazioni sul gioco). Fra i titoli inediti desta interesse *Full Metal Alchemist* (PS2), un action RPG ispirato a un manga di successo che difficilmente vedrà la luce nel Vecchio Continente.

Vista la latitanza di novità (al di là di quelle annunciate in conferenza stampa) vale la pena sottolineare l'ottimo lavoro svolto da Square Enix per quanto riguarda le versioni per cellulari i.Mode di *Dragon Quest* e *Final Fantasy*. Ma i due RPG non sono l'unico motivo per cui l'i.Mode merita di popolare i sogni proibiti di ogni maniaco del cellulare nostrano. La presenza di Namco in questo settore, ad esempio, è sorprendente. Capolavori come *Taiko No Tatsujin*, *Galaga* e *Xevious* (già disponibili) verranno ben presto affiancati dalle edizioni tascabili di *Ridge Racer* (quasi pronto), *Tekken* e *Time Crisis*. Ma quello del mobile gaming è solo uno dei settori in cui Namco intende far splendere il proprio nome: lo stand allestito per il TGS2003 non solo è indubbiamente il migliore fra quelli visitati nelle edizioni precedenti, ma supera qualsiasi stand mai realizzato dalla casa di Yokohama per l'E3. Oltre a *Katamari Damashi* (vedi **VG**001), a *R: Racing Evolution* (vedi box) e a un filmato di *Nina* (action game per PS2 dedicato all'omonima

Keiko Erikawa, amministratrice delegata di Koei, si cimenta in un improbabile inglese durante la conferenza stampa tenuta in un hotel di Tokyo Disney Sea (luogo scelto in virtù della sua vicinanza col TGS)

R: Racing Evolution

Sarà stata l'attesa mostruosa che ne ha preceduto l'annuncio (sebbene, come sottolineano ripetutamente i PR della casa di Yokohama, "non è il nuovo *Ridge Racer*"), sarà per il fatto che molte persone dello staff che hanno lavorato ai vari episodi di *Ridge Racer* sono migrate verso altri lidi, sarà per il progresso compiuto da questo genere videoludico negli ultimi anni... Ma *R: Racing Evolution* delude. E delude su più fronti. In primis la fisica dei veicoli è uno strano ibrido fra arcade e simulazione che fatica a gratificare, con le macchine che si muovono in maniera non troppo convincente (e **Videogiochi** preferisce non commentare la barra d'energia che compare sull'auto che precede il giocatore, barra che si riempie man mano che le auto rimangono a contatto fra loro e che, una volta piena, porta la vettura in prima posizione a commettere un errore). In secondo luogo, la realizzazione tecnica di *R: Racing Evolution* sconforta assieme alla scarsa complessità scenografica, e nella versione Xbox, anche per la povertà delle texture e la mancanza di effetti convincenti. E le auto da rally... Povera Namco.

Keiji Inafune presenta per l'ennesima volta alla stampa i due episodi di *Onimusha* di cui sta dirigendo i lavori. "Bisogna fare giochi per tutti", ha dichiarato il brillante producer. "*Onimusha 3* è un titolo destinato agli adulti, mentre *Buraiden* è un gioco che quegli stessi adulti possono giocare coi loro figli"

Tutte le postazioni di *GT4* montavano il nuovo volante GT Force Pro di Logitech. Le caratteristiche della periferica sono una maggiore sensibilità, un force feedback più pronunciato e la possibilità di ruotare il volante di 900°. Tutto questo per la non proprio modica cifra di 19.800 yen (€115)

combattente di *Tekken*), sono diversi i giochi in fase avanzata di sviluppo. Su tutti ne meritano menzione tre: *Breakdown* (Xbox), un action game in prima persona che potrebbe rivelarsi un titolo promettente se non provocasse nausea anche a chi non ha mai sofferto di motion sickness (potete facilmente immaginare quanto fosse apprezzato dai giapponesi); *Kaena* (PS2), tie-in di un film in CG francese realizzato, curiosamente, dal team di sviluppo transalpino Xilam Multimedia (*Stupid Invaders*) e presente solo sotto forma di video; e infine *Baten Kaitos* (GC), un card-battle RPG apprezzato dai visitatori, ma su cui, a causa della brevità della demo, è ancora presto per pronunciarsi.

Sorpassando Capcom, le cui novità sono sostanzialmente state presentate durante la conferenza stampa del 25 settembre o nei mesi passati, si arriva allo stand Konami. Data la pessima abitudine di ospitare nel proprio stand anche titoli vecchi di uno o due mesi, individuare il software mai visto è come cercare il proverbiale ago nel pagliaio. Per scovare *Castlevania: Lament of Innocence* (PS2) è sufficiente seguire la folla, mentre è stranamente ignorato *Winning Eleven Tactics* (PS2), simulazione manageriale del gioco di calcio più amato al mondo. Purtroppo la presenza massiccia di ideogrammi impedisce a **Videogiochi** di valutare le potenzialità del titolo, ma il fatto di non poter giocare le partite con la squadra allenata (almeno così riferisce un responsabile KCET) fa crollare all'istante l'interesse per il progetto, mentre le patetiche squadre della J-League, su cui è incentrata la versione mostrata in fiera, fanno il resto. Discreta, nel caso siate amanti del genere, la simulazione di pompiere *Firefighters F.D.18* (PS2), mentre il fatto che il nuovo trailer di *Metal Gear Solid 3* sia lo stesso visto un mese fa circa all'ECTS ha fatto crollare verticalmente le azioni di Konami presso la stampa specializzata. Fortunatamente, il nuovo filmato di *MGS: The Twin Snakes* (GC) è di qualità eccellente, e dimostra l'ottimo lavoro di aggiornamento dell'opera kojimiana svolto da Silicon Knights. Ultime righe sullo stand Konami per l'eccellente *Gradius V* (PS2): lo sparatutto di Treasure venderà probabilmente pochissime copie in un mercato così allergico agli shoot'em up tradizionali, ma una di queste finirà di sicuro nella redazione di **Videogiochi**.

Lo stand SCEI abbracciava tre aree dedicate ad altrettanti progetti chiave. Una dedicata a *Gran Turismo 4* (le cui routine fisiche non sono sembrate particolarmente diverse rispetto alla versione dell'ultimo E3, nonostante le promesse di Kazunori Yamauchi di un miglioramento in questo senso), una all'*EyeToy* (bellamente quanto sorprendentemente ignorato dal pubblico giapponese) ed una all'online gaming, che accoglie tutti i titoli interni e di terze parti compatibili col BB Adapter. Ma, ironicamente, era al di fuori di queste zone che si trovavano i titoli più interessanti, come *Wild Arms Alter Code: F*, presentato solo sotto forma di video, ma decisamente promettente, l'incredibile *Mojib Ribbon* (vedi box), il pauroso *Siren* (pag. 45) e *ChainDive*, un action game in 'finto 3D' di prossima uscita in Giappone, la cui meccanica non sembra dissimile da quella di *Devil May Cry*.

Chiude una panoramica che per essere completa necessiterebbe di almeno un centinaio di pagine, Sega: oltre ai 'soliti' *Sega GT Online* (Xbox), *Sonic Heroes* (PS2, GC, Xbox), ai remake della collana *Sega Ages* e a *Kunoichi* e *Dororo* (pag. 37), il grosso dei visitatori di questo stand era letteralmente incatenato a *Phantasy Star Online Episode III* (GC) e *Gungrave OD* (PS2), quest'ultimo esageratamente simile al proprio predecessore.

Ore 12.00, martedì 30 settembre, Tokyo Narita Airport

Videogiochi si approssima al gate di imbarco per l'Italia con un grosso mal di testa. Sono stati quattro giorni spossanti, durante i quali occhi e orecchie, mani e i piedi sono stati sottoposti a stress inimmaginabili. E inattesi. **Videogiochi** confessa di essere volata a Tokyo con un brutto presentimento, fortunatamente neutralizzato da uno dei migliori TGS degli ultimi anni. A pensarci bene, questa scimmia urlatrice intrappolata nel suo cranio non è poi così insopportabile. Al contrario, è forse il piacevole segnale che qualcosa sta cambiando nel Pese del sole nascente. E **Videogiochi** vorrebbe che questa scimmia non smettesse mai di urlare.

IBM si prepara a giocare

La trascurabile presenza di Big Blue al recente ECTS nasconde l'ambizione di scuotere il settore videoludico nel 2004

Nel corso dell'ultimo ECTS, IBM era confinata in una piccola e defilata sala ricevimenti, ma all'interno di quest'ultima stavano avendo luogo incontri tesi a rivelare i piani di crescita della società nel settore dei videogiochi nei prossimi due anni.

Dopo aver condotto l'anno scorso approfondite indagini tese ad individuare le opportunità di mercato, IBM si appresta ad entrarci ufficialmente nel 2004, approfittando del 2003 per rifinire la sua strategia. Sebbene quest'ultima sia ancora oscura, **Jorgen Slings**, responsabile dello sviluppo del business legato ai videogiochi, ne ha condiviso alcuni dettagli con **Videogiochi**.

Il principale obiettivo di IBM sembra essere l'allestimento e la fornitura di infrastrutture dedicate allo sviluppo di software ludico. "Se sei uno sviluppatore, concentrati su quello che sai fare: creare giochi avvincenti", invita Slings. "Il resto lascialo fare ad IBM". Di conseguenza la società intende sfruttare le relazioni di cui già gode con i vari Discreet, AliasWaveFront, Avid, Softimage e nVidia al fine di assistere gli sviluppatori. Oltre ad offrire una gamma di soluzioni hardware come server, sistemi di stoccaggio e workstation, per la fine dell'anno IBM conta di lanciare in Francia il cosiddetto Games Laboratory, una struttura che verrà impegata tanto dagli sviluppatori quanto dai suoi partner per testare i rispettivi giochi in lavorazione.

Slings ci tiene a precisare che la strategia della società abbraccia tutte le piattaforme, sebbene venga posta molta enfasi sull'assistenza allo sviluppo di infrastrutture per l'online gaming. La società conta inoltre di offrire diversi servizi come l'uso del suo WebSphere Portal Server per hostare i giochi in rete, e della sua griglia di sistemi computazionali (recentemente testata da un gruppo di studenti dell'università del Wisconsin che hanno sviluppato una variante dell'OptimalGrid di IBM chiamata GameGrid, la quale ha permesso a 80 persone di giocare simultaneamente in una mappa di *Quake II*).

Ma il progetto più interessante portato avanti dal colosso americano è probabilmente il cosiddetto "IBM Business Integration for Games". A detta di Slings, si tratterebbe di fornire "una API unificata che assista le infrastrutture di e-business in un ambiente di gioco". In altre parole, questa soluzione permetterebbe di eseguire transazioni economiche direttamente all'interno del gioco piuttosto che attraverso software *ad hoc* o sistemi più tradizionali come fax o siti internet. Nell'ipotesi di un 'FFXX Online', ad esempio, il pagamento del canone mensile di abbonamento potrebbe aver luogo direttamente al bancone della locanda 'Square's Nest'. La soluzione proposta da IBM potrebbe in sintesi dare origine ad un valido modello economico su cui edificare il mercato dell'online gaming.

La decisione di IBM di entrare nel settore videoludico segue un'attenta ricerca delle opportunità di mercato. La società è convinta di potersi fare una reputazione come fornitice di infrastrutture per impieghi ludici, in particolare nell'ambito dell'online gaming

Una finestra aperta sui giochi

La prossima versione di Windows è pensata per fare del PC un sistema di intrattenimento facile da usare come una console

Queste immagini danno un'idea dell'aspetto che potrebbe avere il nuovissimo sistema operativo sviluppato da Microsoft

Sebbene Longhorn, nome in codice della prossima generazione di sistemi operativi Microsoft, non sia previsto prima del 2005, la casa di Redmond ne sta già promuovendo i vantaggi. "Il PC sarà la piattaforma di gioco dominante nei prossimi due anni e Microsoft continuerà pertanto ad investire nella ricerca e nello sviluppo di soluzioni per rendere più semplice giocare su PC", spiega **Dean Lester**, direttore generale della divisione Windows graphics and gaming technologies. "I giochi sono importanti per la piattaforma Windows dal momento che spingono gli utenti PC ad aggiornare il sistema operativo. Con Longhorn vogliamo trarre il massimo profitto da questa relazione".

Gli aspetti chiave di Longhorn da questo punto di vista includono una nuova interfaccia grafica concepita per sfruttare appieno le schede grafiche 3D montate sui PC. La 'scrivania' tradizionale sparirà per far posto ad un ambiente grafico più dinamico, con animazioni ed effetti di trasparenza in ogni finestra. Per questo motivo i requisiti minimi di Longhorn saranno un PC con hardware 3D di classe DirectX 7, 32MB di memoria video e AGP4X, mentre quelli consigliati saranno un hardware di classe DirectX 9 con 128MB di memoria video.

Un'altra particolarità di Longhorn interesserà il sistema di gestione dei driver, che verrà rivisto per migliorarne la stabilità e la facilità d'uso attraverso l'impiego esclusivo di driver approvati da Microsoft. Programmi similari sono in sviluppo per migliorare altri aspetti tecnici come le procedure di installazione di giochi e patch. "Per i giochi più semplici si dovrebbe essere in grado di lanciarli direttamente dal DVD oppure fare in modo che l'installazione avvenga in maniera trasparente allorché una volta inserito il disco nel PC si possa cominciare a giocare immediatamente mentre il gioco si installa automaticamente in background", dice Lester. "In pratica vogliamo fare in modo che giocare su PC sia facile come giocare su console".

Altre questioni prese in considerazione includono la definizione di un semplice sistema di catalogazione del software, atto a valutare se un determinato gioco girerà dignitosamente su un determinato PC, così come la standardizzazione del design dei controller.

"L'impiego combinato di mouse e tastiera funziona egregiamente per alcuni giochi, ma non, ad esempio, nei giochi di guida o sportivi", dice Lester. "Stiamo pensando a come rendere migliore l'esperienza. I controller per PC hanno bisogno di essere standardizzati come quelli per console". Ulteriori dettagli su Longhorn verranno rilasciati da Microsoft nel corso della Professional Developer Conference che si terrà dal 26 a 30 ottobre presso il centro congressi di Los Angeles.

Microsoft ha approfittato dell'ECTS per cominciare ad evangelizzare i benefici di Longhorn presso la comunità di sviluppatori

03

Poche sorprese e molte conferme dall'X03

Ad Antibes Microsoft preferisce concentrarsi sulla propria line-up natalizia e rimanda tutti al 2004 per eventuali annunci di acquisizioni ed esclusive

I videogiocatori odierni, giornalisti compresi, sono dei drogati. Drogati di notizie, di scoop, di novità che tengano costantemente su livelli d'allerta la propria passione per i videogame. La colpa non è solo loro, ovviamente. I colossi dell'industria hanno abituato il pubblico ad annunci altisonanti ad ogni fiera di settore e l'impressione è che in molti aspettino eventi come E3, Tokyo Game Show ed ECTS non tanto per vedere i titoli su cui potranno mettere le mani nei mesi a venire, quanto per cibarsi dei proclami di Microsoft, Sony, Nintendo e compari.

Quando un migliaio circa di 'drogati' si ritrova così in Costa Azzurra per l'happening annuale dedicato a Xbox, e Microsoft non rilascia annunci di particolare peso, non c'è da stupirsi nel vedere parecchie facce deluse fra gli intervenuti. **Videogiochi** si sarebbe anzi stupita del contrario. E, va detto per onestà intellettuale, **Videogiochi** rientra nella categoria 'addicted', e come tale è tornata da Antibes parzialmente insoddisfatta di come Microsoft ha gestito l'evento. Ma un'analisi dello stato attuale del mercato dei videogiochi e la prossimità della stagione natalizia, con la maggior parte dei progetti ormai in fase di completamento, aiutano a comprendere le decisioni di **Michel Cassius**, Senior Director di Xbox Platform e Marketing, e soci. È proprio Cassius a sintetizzare eloquentemente il pensiero della dirigenza Microsoft in merito a X03. "Non si può comprare Rare tutti gli anni", ha dichiarato, riferendosi all'acquisizione della softco dei fratelli Stamper avvenuta in pompa magna proprio all'X02 dello scorso anno.

Niente annunci di magnitudo dieci quindi, ma una serie di notizie che meritano comunque attenzione. Sono stati ufficializzati, ad esempio, i nuovi listini prezzo per Xbox Live: a partire da dicembre i partecipanti al programma Trial Offer potranno rinnovare il proprio abbonamento annuale al prezzo di 59,99 euro. Stesso prezzo, da marzo 2004, per tutti gli altri abbonati Xbox Live. Interessante l'opzione che permette, al termine del primo anno di abbonamento, di optare per un più contenuto canone mensile di 6,99 euro.

E se la presentazione di un nuovo slogan ('It's good to play together') per le campagne promozionali di Xbox lascerà indifferenti i lettori di **Videogiochi**, più interessante sembra essere la futura partnership fra Epic Games e Microsoft: i creatori di *Unreal* svilupperanno infatti una serie di titoli, pubblicati proprio da Microsoft, in esclusiva per Xbox e PC. **Jay Wilbur**, unico rappresentante di Epic giunto ad Antibes, non ha rilasciato indicazioni sul numero e sulle caratteristiche dei titoli coinvolti in quest'operazione, ma **Videogiochi** non fa fatica a scommettere che la già folta libreria di sparatutto in soggettiva disponibili per le due piattaforme sopracitate sia destinata ad arricchirsi.

Parlando di sparatutto, erano in molti a sperare di poter mettere le mani su una versione giocabile di *Halo 2*, ma Bungie ha preferito riproporre il video mostrato all'ultimo E3, rimandando la prima prova su strada a data futura e ancora da stabilire. Il gioco più atteso per Xbox non è stato però l'unico grande assente. "La mancanza di *Halo 2* era forse prevedibile", ha commentato **Francesco Alinovi**, editor di Ufficiale Xbox Magazine. "Microsoft ha preferito concentrarsi sugli imminenti titoli natalizi. Certo che qualche 'effetto speciale' in più avrebbe galvanizzato anche gli animi degli scettici. Infatti non è possibile mettere in discussione l'ottimo catalogo invernale di Xbox, ma titoli come *Half-Life 2* e *Doom 3* avrebbero meritato almeno una menzione".

Un Ed Fries più gioviale che mai ha presentato i più importanti progetti in via di sviluppo per Xbox

Eppure tutto si può dire di X03, tranne che mancassero i giochi. Al di là delle considerazioni ottimistiche di qualche dirigente ("Xbox possiede il miglior gioco per ogni genere videoludico", ha dichiarato l'ex-nintendiano **Ken Lobb**, Studio Manager di StudioX), è innegabile che siano diversi i titoli da seguire con attenzione nei prossimi mesi. I tre giochi ad aver riscosso i maggiori consensi sono stati *Ninja Gaiden*, *Fable* ("è il gioco che volevo fare da almeno quindici anni", ha dichiarato un **Peter Molyneux** in forma come sempre) e *Tom Clancy's Rainbow Six 3*: i tre giochi sono stati premiati da una giuria di riviste specializzate rispettivamente per la realizzazione tecnica, per l'innovazione e come 'Game of the Show'. Mattatore dell'evento è stato però un quarto gioco, *Top*

Halo 2 è stato il grande assente di questo X03. Ma gli sparatutto in prima persona con cui tenersi impegnati aspettando il lavoro di Bungie non mancano di certo su Xbox...

Ninja Gaiden contrappone una realizzazione tecnica di prim'ordine a una meccanica di gioco dall'estrema semplicità. Il comparto grafico è di enorme importanza per Itagaki-san, che ha dichiarato di essere interessato allo sviluppo in futuro di un action RPG "con grafica e animazioni spettacolari"

Spin: le postazioni su cui era possibile provare la simulazione di tennis di Microsoft sono state letteralmente prese d'assalto da giornalisti e rivenditori, a testimonianza della popolarità di cui ancora gode questo genere largamente ignorato dalle softco mondiali.

Pochi progressi sembrano purtroppo arrivare dal fronte giapponese: **Tomonobu Itagaki** è senza dubbio 'l'asso' nipponico per Microsoft e sembra totalmente a proprio agio in questo ruolo, pur affermando il contrario ("Quando realizzo giochi, non guardo all'audience giapponese o a quella europea. Sviluppo titoli che possano piacere a tutti e basta", è il pensiero del capo di Team Ninja), ma dispiace vedere colossi del calibro di Konami e Capcom limitarsi a sfornare rispettivamente un nuovo episodio di *Dancing Stage* o la conversione del già non eccelso *AutoModellista* su Xbox. Sarà per il prossimo E3 o per X04, sempre che a quel punto non si stia già parlando di Xbox2...

Tecnicamente *Fable* desta ancora qualche piccola perplessità, ma se la profondità del gioco sarà quella promessa più volte da Peter Molyneux, il titolo di Big Blue Box potrebbe settare nuovi standard nel campo degli RPG

Anteprime X03

Una panoramica sui titoli più importanti presentati all'evento Microsoft

Grabbed by the Ghoulies

Format: **Xbox**
Publisher: **TBC**
Developer: **Argonaut Games**

L'ormai imminente avventura di Rare, ignorata da molti a X03, sembra avere tutte le carte in regola per rivelarsi un successo. Umorismo, giocabilità e un comparto grafico di prim'ordine sono le prime tre qualità che saltano all'occhio

Dancing Stage Unleashed

Formato: **Xbox**
Produttore: **Microsoft**
Sviluppatore: **Rare**

L'arrivo di un rhythm game Konami su Xbox è un evento positivo, ma desta qualche perplessità l'annuncio del supporto Live per questo titolo. Meglio un'opzione in più che in meno, intendiamoci, ma era davvero necessario?

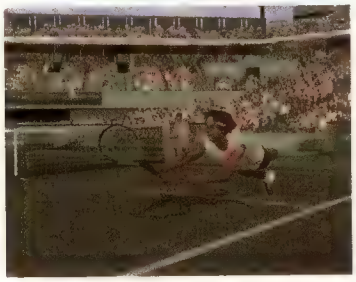
Tom Clancy's Rainbow Six 3

Formato: **Xbox, PC**
Produttore: **Ubisoft**
Sviluppatore: **Interno**

La terza iterazione della saga Ubi Soft porta il giocatore in una serie di località esotiche, da Rio de Janeiro alle Isole Cayman, il tutto con lo scopo di bloccare il solito terrorista folle. Annunciata una modalità multiplayer online

Top Spin

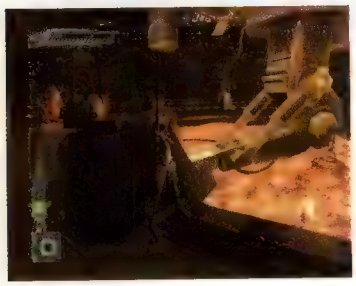
Formato: **Xbox**
Produttore: **Microsoft**
Sviluppatore: **PAM**



Ma è così difficile sviluppare un gioco di tennis divertente? Evidentemente sì, visto che tutti i presenti a X03 si sono messi in coda per fare almeno una partita alla simulazione di PAM. Promettente, ma attenzione a paragonarlo a *Virtua Tennis*

StarCraft: Ghost

Format: **Xbox, PS2, GC**
Publisher: **Vivendi**
Developer: **Blizzard Entertainment**



L'hype che ha accompagnato questo progetto nelle prime fasi di sviluppo si sta concretizzando in un titolo dal potenziale elevatissimo: qualche miglioramento nel frame rate e nell'IA dei nemici e Blizzard sfornerà un gioco di sicuro successo

RalliSport Challenge 2

Formato: **Xbox**
Produttore: **Microsoft**
Sviluppatore: **Digital Illusions**

Presentato per la prima volta a X03, il titolo degli svedesi Digital Illusions segue abbastanza pedissequamente le orme del suo predecessore. Grafica di prim'ordine e impronta di gioco tendente all'arcade più che alla simulazione

Project Breakdown (titolo provvisorio)

Formato: **Xbox**
Produttore: **Namco**
Sviluppatore: **Interno**

Titolo sviluppato in esclusiva per Xbox e presentato in forma giocabile al Tokyo Game Show, *Breakdown* è un action game con visuale in soggettiva. Sparatorie, scazzottate, fasi di guida... Tutto visto dagli occhi del protagonista. Folle

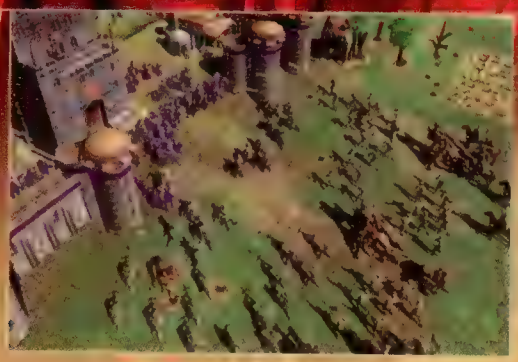
Full Spectrum Warrior

Formato: **Xbox**
Produttore: **THQ**
Sviluppatore: **Pandemic**

Basato su un concept semplice ma portato a livelli di complessità inimmaginabili, il titolo bellico di Pandemic cela una profondità che manca a prodotti più improntati all'azione e meno alla strategia, come nel caso dei due *Conflict Desert Storm*

COMANDA NAZIONI UNICHE

Medieval Age . Gunpowder Age . Imperial Age . WWI . WWII



Guida 7 nazioni completamente personalizzate attraverso 1000 anni di storia in drammatiche battaglie aeree, terrestri e marine

STAINLESS STEEL STUDIOS

www.empiresrts.com

Activision is a registered trademark of Activision, Inc. and its affiliates. All rights reserved. GameSpy and the "Powered by GameSpy" design are trademarks of GameSpy Industries, Inc.
All rights reserved. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.

activision.com

ATTRAVERSO UN MIGLIAIO DI ANNI

COMPLETAMENTE IN ITALIANO

EMPIRES

DAWN OF THE MODERN WORLD

UNA BATTAGLIA PUÒ
CAMBIARE IL DESTINO DI UNA NAZIONE

1000 ANNI DI GUERRE
POSSONO CAMBIARE IL DESTINO DEL MONDO

Dalle impetuose cariche della cavalleria ai rombanti blitzkriegs, vai al comando di spettacolari battaglie dal Medioevo alla Seconda Guerra Mondiale. Gestisci una delle 7 mitiche civiltà, dotate di arsenali realistici, colme di tecnologia ed abilità militari ed economiche tipiche per ognuna di esse. Fonda un impero per conquistare il mondo e governare le epoche.

mobile gaming

hardware

N-GAGE

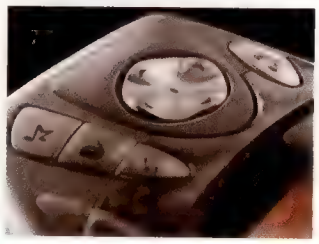
Data d'uscita: **Disponibile** ■ Prezzo: **€299**

Il 7 ottobre Nokia ha dato il via alla commercializzazione di N-Gage al prezzo ufficiale di €299. Si tratta di un ibrido tra telefonino e console portatile con cui la casa finlandese intende sfidare la supremazia commerciale di Game Boy Advance. Parlare di N-Gage è un po' come parlare dei Nokia 7650/3650. L'hardware e le funzionalità dei tre terminali sono pressoché le stesse. Identico è il processore, una CPU RISC StrongARM che viaggia a 104Mhz. Identico è il display, TFT retro-illuminato con una risoluzione di 176x208 pixel. Identica è, infine, la quantità di memoria, pari a 4MB espandibili con l'inserimento delle comuni MMC. La parte telefonica è gestita dal sistema operativo Symbian 6.1. N-Gage è un cellulare dotato di una rubrica adatta ad una clientela business, con photo call, MMS, compatibilità Java, riproduttore MP3/MP4, e più in generale di tutte quelle opzioni che ci si aspetta da uno smartphone avanzato. Le differenze con i cugini più anziani della famiglia 60 consistono nell'aggiunta della radio FM, da ascoltare anche in stereofonia tramite auricolari, e nell'assenza della fotocamera integrata. Oltre che, naturalmente, in un massiccio intervento di chirurgia estetica.

Il design di N-Gage è studiato appositamente per una adeguata fruizione dei videogiochi, con tanto di croce direzionale alla sinistra dello schermo. L'aspetto è più simile a una console portatile che a un comune cellulare. Tuttavia, N-Gage non dispone di soluzioni grafiche hardwired. Le potenzialità ludiche sono in un certo senso funzione della potente CPU, che da sola è chiamata a gestire tutto il codice dei videogiochi programmati per la console. Le prestazioni su strada risultano superiori a quelle cui può aspirare GBA, sia in ambito 2D che, in modo più accentuato, 3D. Agevolata dalle ridotte dimensioni dello schermo, la console Nokia ricrea ambienti poligonali assimilabili a quelli esplorati nella passata generazione a 32bit su PSone e Saturn.

Nonostante la buona qualità del comparto tecnico, un'ispezione accurata della console solleva alcune perplessità. La grandezza del display è certamente ragguardevole per un telefono, ma è solo la metà di quello montato su GBA, senza contare la risoluzione inferiore (36.608 punti contro i 38.400 del portatile Nintendo). Le proporzioni che lo contraddistinguono, d'altra parte, derivano dalla necessità di interfacciare l'utente al sistema operativo a griglia della serie 60, non ad un videogioco. Estendendosi in altezza più che in larghezza, la visualizzazione può considerarsi accettabile per uno shoot'em up a scrolling verticale, ma inadeguata per la quasi totalità degli altri generi. Altra eredità del 7650 è la palette di soli 4.096 colori contro i 32.000 del GBA. E ancora, l'assenza di un tasto adibito alla regolazione del volume obbliga ad accedere ogni volta al software. Di converso, la volontà di adattarne l'aspetto a quello di una console penalizza la praticità del terminale quando lo si usa come telefono. Per conversare è necessario orientare la parte superiore del cellulare verso la guancia, ruotandolo di 90 gradi in una posizione sostanzialmente goffa. La navigazione tra i menù con il solo ausilio dei tasti è certamente meno pratica rispetto a quella via joystick dell'accoppiata 7650/3650. Alla resa dei conti, il tentativo di incrociare due dispositivi differenti è più millantato che reale. N-Gage sembra nascere infatti come un cellulare, solo in seguito costretto nella scocca di una console. Di fatto, il prodotto Nokia è a tutti gli effetti uno smartphone prestato al mondo del videogioco.

Dove l'eredità telefonica porta reali benefici alle potenzialità ludiche è al contrario nel gioco in multiplayer, che vede N-Gage un paio di gradini più in alto rispetto al 32bit Nintendo. In quanto telefono tribanda con supporto GPRS di classe 6 (3 slot in downlink + 1 in uplink), N-Gage vanta la possibilità di collegare i videogiocatori di 160 nazioni in una rete di estensione planetaria al costo delle tariffe del gestore utilizzato. Se il credito scarseggia, è possibile creare un piccolo network locale collegando più telefoni grazie al Bluetooth, una tecnologia senza fili in grado di assicurare una velocità di interscambio dati nettamente più alta rispetto al GPRS, a patto che tutti i partecipanti al gioco si trovino a non più di 10 metri di distanza gli uni dagli altri. È dunque il multiplayer il vero fiore all'occhiello della nuova console Nokia. E gli sviluppatori sembrano esserne entusiasti. È il caso di Jehanne Steiner di Gameloft, che non nasconde l'eccitazione per le nuove modalità cooperative incluse nell'imminente conversione di *Splinter Cell*. I gestori, da parte loro, iniziano a sfregarsi avidamente le mani. L'opinione condivisa vede il traffico telefonico generato dal solo videogioco portatile in rete decuplicarsi nel corso dei prossimi 5 anni.



Nokia ha stretto alleanze con alcune tra le più importanti software house del pianeta per assicurare sin da subito una line-up appetitosa al suo nuovo prodotto. Tra i primi a saltare sul carro citiamo Eidos (*Tomb Raider*), Sega (*Virtua Tennis*, *Sega Rally*, oltre ai titoli recensiti in questo numero), Activision (*Tony Hawk's Pro Skater*) e Taito (*Puzzle Bobble Vs*). Altre, come Namco, restano alla finestra in attesa di riscontri commerciali. La cautela è d'obbligo. Nokia è la prima società al mondo per penetrazione nel mercato della telefonia mobile e N-Gage potrà godere senza dubbio di notevole visibilità. Ma questo non significa che sia destinato a un sicuro successo. Il tentativo di proporre N-Gage come via di mezzo tra telefonino e console portatile, infatti, ha comportato diversi errori di progettazione, che rischiano di scontentare sia chi ha necessità di uno smartphone, quanto i videogiocatori più esigenti.

La sostituzione delle schede di gioco è un processo tedioso che richiede di smontare l'apparecchio. Lo slot per l'inserimento è collocato direttamente sotto la batteria

Super Monkey Ball

Sviluppatore: **Sega (www.sega.com)**
Telefoni supportati: **Nokia N-Gage**

La serie di *Super Monkey Ball* su GameCube è stata uno dei maggiori successi di Sega negli States. Dopo una buona conversione per GBA chiamata *Super Monkey Ball Jr.*, è adesso il turno della nuova console Nokia. Nel gioco occorre condurre una scimmia all'uscita di livelli dalla difficoltà crescente. Il giocatore non ha il controllo diretto del primate, prigioniero in una sfera, ma può intervenire inclinando l'intero dedalo tridimensionale in cui è rinchiuso, fino a far rotolare la sfera al punto d'arrivo stabilito. La vera sfida consiste nel prestare attenzione alle trappole e ai precipizi sparsi per i livelli, oltre che nel recuperare i bonus utili a incrementare il punteggio. Tre i livelli di difficoltà: Beginner, Advanced ed Expert, ciascuno composto rispettivamente da 10, 15 e 20 sezioni. Il loro superamento sblocca 3 mini giochi segreti che arricchiscono la già eccellente longevità del puzzle Sega. Peccato per l'impossibilità di giocare in multiplayer (presente in *SMB Jr.*), una lacuna imputabile presumibilmente alla volontà di non mancare l'appuntamento con il lancio di N-Gage. Graficamente, il titolo Sega supera agilmente la versione per GBA, risultando una fedele riproduzione 'in miniatura' delle versioni GC. *Super Monkey Ball* è un gioco semplice e divertentissimo, un acquisto che l'early adopter Nokia non dovrebbe lasciarsi sfuggire.

Sonic N

Sviluppatore: **Sega (www.sega.com)**
Telefoni supportati: **Nokia N-Gage**

Sega è una della software house che più crede in N-Gage. Dopo *Super Monkey Ball*, *Sonic N* è il secondo gioco che la casa giapponese propone alla neo utenza della console Nokia. Il personaggio creato da Yuji Naka non è l'unico protagonista del nuovo platform Sega. Prima di lanciarsi a folle velocità all'inseguimento del Dr. Eggman, è necessario scegliere chi impersonare tra il porcospino blu, Tails, Knuckle e Amy Rose, i quattro personaggi storici della serie. Ciascuno è dotato di abilità uniche che lo distinguono dagli altri. Knuckle, ad esempio, è l'unico in grado di arrampicarsi su particolari superfici, mentre Tails può spostarsi nel vuoto grazie alla sua coppia di code rotanti. Il controllo si dimostra sempre preciso e intuitivo, penalizzato soltanto dal display di N-Gage. Generalmente poco adatto per i titoli pensati per una visione panoramica, la ridotta estensione orizzontale è una spina nel fianco per via delle notevoli velocità toccate in *Sonic N*, dal momento che la tardiva comparsa di elementi ostili non concede spesso il tempo sufficiente per schivarli. *Sonic N* è un platform veloce, ricolmo di anelli fluttuanti, trampolini, giri della morte e livelli a tema. Insomma, è ancora il caro vecchio *Sonic*, che merita di essere preso in seria considerazione anche in questa sua incarnazione su N-Gage.

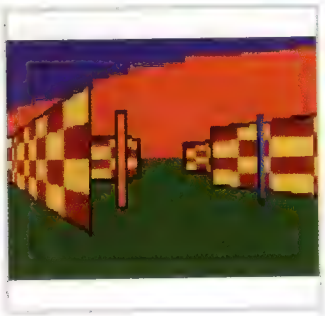
Gulo's Tale

Sviluppatore: **Gameloft (www.gameloft.com)**
Telefoni supportati: **Motorola T720, Nokia 3510i, Sharp GX10i**

La foresta è in grave pericolo. Creature malvagie hanno preso a infestarla da quando Akhuna, la dea della vegetazione, si è indebolita. Nei panni di Gulo, il giocatore deve recuperare la frutta disseminata a destra e a manca lungo tredici verdeggianti livelli, per poi offrirla alla dea affinché possa recuperare i suoi antichi poteri e riportare la prosperità agli animali del luogo. La peculiarità di Gulo consiste nella sua capacità di soffiare bolle in cui intrappolare e uccidere i nemici. Oppure su cui saltare per lasciarsi trasportare verso l'alto in un movimento ascensionale. *Gulo's Tale* è il più classico dei platform 2D, una sorta di *Bubble Bobble* a scrolling multi-direzionale incentrato sulla raccolta di bonus. Trattandosi di un gioco in J2ME, la grafica varia a seconda delle capacità grafiche del terminale utilizzato, ma l'incertezza dello scrolling è generalmente tale da far quasi lacrimare gli occhi. Non aiutano la risposta ai comandi tardiva e i controlli imprecisi al punto da costringere a premere ripetutamente un tasto prima che Gulo cominci a muoversi nella direzione corrispondente. Ma non è il caso di lasciare spazio ai rimpianti, perché *Gulo's Tale* è un platform noioso, il cui ritmo di gioco blando e ripetitivo lo rende appetibile ai soli fanatici dei giochi di piattaforme.

StrangeMaze 3D

Sviluppatore: **Abstract Worlds (http://www.abstractworlds.com)**
Telefoni supportati: **tutti i telefoni J2ME**

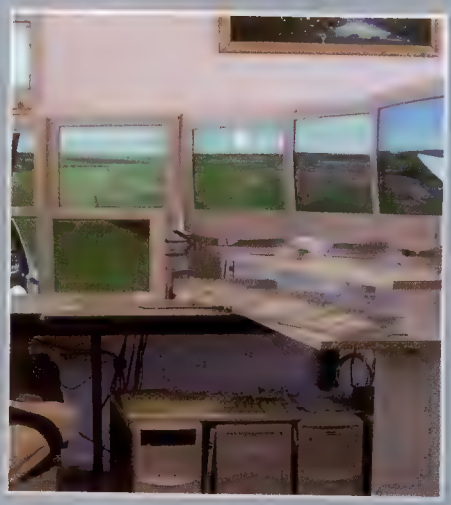


StrangeMaze 3D di Abstract Worlds è una corsa in prima persona all'interno di intricati labirinti tridimensionali. Lo scopo è raggiungere l'uscita prima che a farlo siano i personaggi controllati dal computer. La caratteristica più intrigante di *StrangeMaze 3D* è che i ben 100 labirinti che compongono il gioco vengono generati a caso dalla CPU. Ogni livello è sempre diverso dall'altro, precludendo al giocatore la possibilità di imparare a memoria gli itinerari giusti. Paradossalmente, i labirinti sembrano tutti uguali a causa dell'estrema povertà della grafica. Le pareti sono invariabilmente formate da blocchi di colore alternati, proprio come la superficie di una scacchiera. Il giocatore non ha alcun punto di riferimento, eccezion fatta per delle aste colorate che si ergono verticalmente dal suolo. Un limite su cui **Videogiochi** è di buon grado disposta a chiudere un occhio in considerazione del fatto che il titolo supporta praticamente ogni telefono Java-compatibile, dai modelli avanzati a quelli in bianco e nero. Superfluo aggiungere che la resa migliore si ottiene sugli smartphone, perché dotati di processori in grado di manipolare agevolmente la semplice grafica 3D della scena. Inspiegabile l'assenza della modalità per più giocatori, che avrebbe donato longevità illimitata ad un titolo che sembra concepito apposta per le sfide di gruppo. Uno spensierato passatempo.

OUTER WORLDS
REPORTAGE

01

02



01 La poltrona definitiva

Stati Uniti: Fra le varie accuse mosse al videogioco, quella di promuovere la sedentarietà e la conseguente obesità fra i suoi praticanti trova finalmente conferma nell'ultima invenzione di un videogiocatore americano con un sacco di tempo libero: la 'Xbox chair'. Stanchi di dovervi alzare dalla vostra comoda poltrona anche solo per accendere la console? La vostra schiena cigola quando vi piegate per inserire il DVD nel tray? Con Xbox chair potrete dire basta a quell'inutile esercizio fisico che prelude all'attività videoludica. I tasti di accensione ed eject sono comodamente raggiungibili facendo scivolare la mano sulla fiancata destra della poltrona, subito sotto il bracciolo. Sul davanti di quest'ultimo è invece montato il lettore DVD, mentre le prese controller trovano collocazione poco più sotto (sì, c'è da piegarsi per raggiungerle, ma basta farlo una volta sola). Il collegamento fra la console ed il televisore avviene tramite un sistema ricetrasmittente wireless, quindi niente cavi per terra a minacciare la vostra stabilità durante eventuali peregrinazioni al bagno. Data la sua natura amatoriale, Xbox chair non è in vendita, ma chissà che qualcuno non colga la palla al balzo e brevetti questa fantastica invenzione salva-scarpe. Magari con un pappagallo in omaggio.

02 Wide wide screen

Olanda: Se dopo aver letto l'articolo precedente vi state chiedendo fino a che limite possa spingersi la passione senza assumere gli inquietanti risvolti della follia, Steve Ferris ha forse una risposta per voi. Entrate nella sua stanza e ci troverete l'Ask21 Glider Simulator, vale a dire nove PC collegati in rete e tredici monitor disposti a semicerchio, su ognuno dei quali gira uno 'spicchio' del cockpit di *Microsoft Flight Simulator*. Merito del programma Wideview (www.wideview.it), una utility per il suddetto simulatore che permette di ricreare cockpit virtuali attraverso un network di PC operanti in parallelo. E se credete che la follia a cui si è accennato poco sopra soggiaccia alla determinazione con cui Ferris ha allestito la sua postazione di volo, be', non è esattamente così. **Videogiochi** trova ancor più folle l'idea di tenere accesi nove PC contemporaneamente per più di dieci minuti senza che almeno uno di loro non dia errore blu. Ulteriori immagini dell'Ask21 in azione sono reperibili all'indirizzo http://members.chello.nl/~s.ferris/.

cut & paste

"Il programmatore capo Roger Perkins ha affermato: 'Volevamo conservare la qualità visiva. Preferivamo che girasse ad un frame rate costante di 30, con occasionali passaggi a 60 come succedeva nel primo capitolo. Microsoft ha svolto alcune ricerche e ha scoperto che la gente non notava se il gioco girava a 30 o 60 FPS'. E per essere sinceri, dopo aver giocato il gioco per circa un'ora, non l'abbiamo notato nemmeno noi"
Da un'anteprima online di *Project Gotham Racing 2* (Xbox)

"Credo che Nintendo sia importante per i videogiochi. Annuncia sempre cose come introdurre ai videogiochi cinque milioni di ragazzini di cinque anni ogni anno. E va bene così: noi e Sony lotteremo per loro quando ne avranno dodici e ce li porteremo dietro da allora in poi, grazie mille"
Peter Moore, vice presidente di Microsoft

"La gente ama speculare [sul trailer], ma se decidessimo di soddisfare tutte le loro aspettative il gioco non sarebbe divertente. In un certo senso, dobbiamo tradire le aspettative della gente"
Hideo Kojima, in merito a *MGS3*, in un'intervista online

03 Quando manca il pallone…

Giappone: Presente nell'enorme mercato dei giochi erotici giapponesi da più di cinque anni, Illusion Soft è una pioniera nell'uso della grafica poligonale in questo genere di prodotti. Tra i titoli sviluppati spicca una serie di 'simulazioni di palpeggio', la penultima delle quali vede il protagonista su un'isola tropicale circondato da belle ragazze. Per avere un'idea di cosa offra *Sexy Beach 2*, immaginatevi un *DOA Xtreme Beach Volleyball* in cui pallavolo, minigiochi e scambio di regali sono stati sacrificati in favore della possibilità di flirtare con le ragazze. Prima che termini il loro periodo di villeggiatura, dovrete riuscire a conquistare sei ragazze differenti per età e proporzioni. Ogni ragazza richiede la medesima tecnica di approccio, che consiste nell'applicarle olio solare assicurandosi di massaggiare a fondo ogni area strategica. Se riuscirete a soddisfarle, verso la fine della vacanza si concederanno a rapporti completi, anch'essi interattivi. Dato che l'obbiettivo principale degli sviluppatori è l'appagamento visivo dei loro clienti, il gioco risulta assai carente in quanto a longevità e struttura. Problema comunque diffuso tra i giochi erotici, di cui *Sexy Beach 2* è di certo uno tra i più singolari ed appariscenti. Resta intenso che si tratta di un titolo per soli adulti, quindi i minori dovranno accontentarsi di giocare a pallavolo…

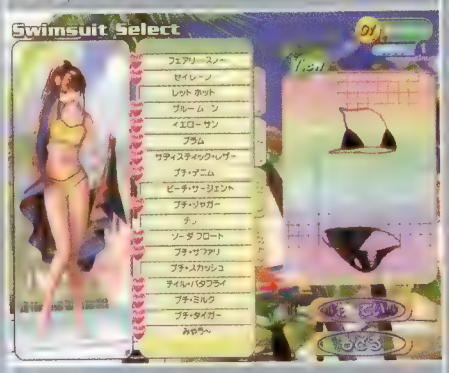
04 I teppisti invadono la rete

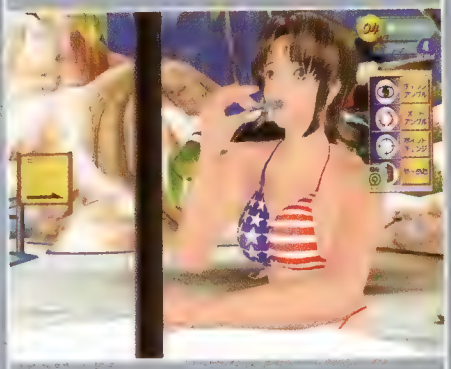
Giappone: Frutto del conformismo imposto ai giovani dalla società giapponese, il colorato e violento mondo delle bande di teppisti nipponici è già stato fonte d'ispirazione per videogiochi di successo, primi fra tutti *Nekketsu Kouha Kunio-kun* e *Rival School*. Nessun progetto ha però raggiunto le dimensioni di *Bakusou, Yankee Tamashii*, MMORPG prodotto da Square Enix per Windows. L'elemento più singolare di questo gioco di ruolo online è la presenza di un limite di tempo entro cui giocare con il personaggio prescelto. Per riuscire a riunire tutte le gang sotto un unico capo, si hanno a disposizione solo i tre anni delle scuole superiori, compressi in tre mesi di gioco, al termine dei quali si sparirà nel limbo del mondo degli adulti. Nulla comunque vieta di crearsi un nuovo personaggio e ricominciare la scalata al potere. Ovviamente da soli non avete nessuna possibilità di successo. È quindi essenziale trovare una gang a cui unirsi oppure fondarne una con i propri amici. Esistono svariate modalità di espressione del proprio desiderio di libertà e ribellione, dalle gare a cavallo di motociclette opportunamente truccate alle risse tra bande. Il campo di battaglia è particolarmente esteso e comprende ambientazioni domestiche, scolastiche ed urbane. Attualmente *Bakusou, Yankee Tamashii* è in fase di beta testing in Giappone e può essere scaricato gratuitamente collegandosi al sito http://yantama.com. Per poter giocare è però necessario essere registrati al servizio Broad Band Games ed ovviamente avere una notevole dimestichezza con la lingua nipponica.

05 Vola con l'aviazione USA Live!

Europa: Non contenta di vivere le esperienze di *Ace Combat 4* per davvero, l'aviazione americana ha recentemente speso 200.000 dollari per costruire 17 centri dedicati al gioco online via Xbox in 14 delle sue basi europee. Ognuna di queste ha ricevuto dai 7.000 ai 20.000 dollari per allestire stanze dedicate all'attività ludica, il che vuol dire che se mai *Operation Flashpoint* dovesse arrivare su Xbox, uno dei piloti della vostra squadriglia Live potrebbe essere più qualificato di quanto possiate immaginare.

03

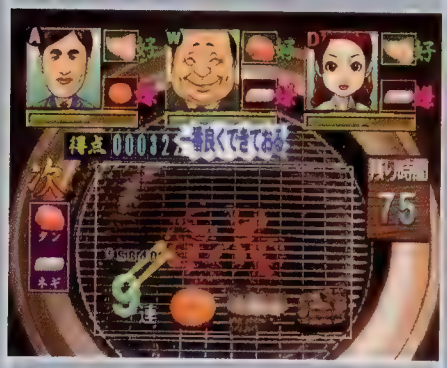


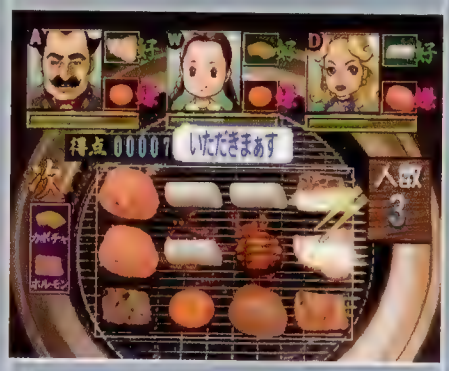


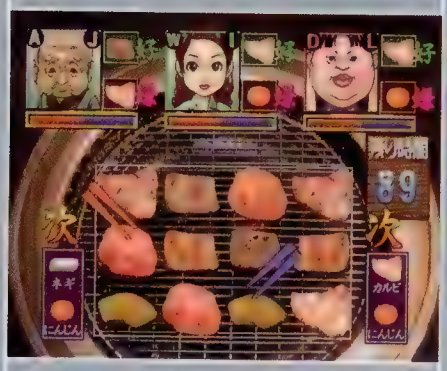
04

05

06







07

08

06 Da evitare a stomaco vuoto

Giappone: Volete esercitare le vostre arti culinarie sul grill ma i vostri vicini si lamentano di fumo e odori? Media Entertainment ha trovato la soluzione per voi! Si chiama *Yakiniku Bugyou Bon Fire!* ed appartiene ad una serie di giochi di cucina precedentemente usciti solo su PSone. Sviluppato per PS2, Windows e cellulari, questo singolare puzzle game vi mette nei panni di un cuoco di Yakiniku, ovvero il barbecue coreano. Nel tentativo di saziare i clienti raffigurati nella parte alta dello schermo, dovete depositare le pietanze sulla griglia per poi servirle a cottura ultimata. Nel malaugurato caso in cui le pietanze diventino pezzi di carbone, bisogna rapidamente far posto a nuovo cibo, frantumando quello bruciato e spingendolo nella brace. Una volta accontentato un determinato numero di clienti, si passa allo stage successivo ambientato in una differente località del Giappone. Le varie città si distinguono per la presenza di prodotti tipici e per qualità di carni o verdure. Nella sua semplicità, *Yakiniku Bugyou Bon Fire!* è incredibilmente avvincente. Prima ancora di rendersi conto di quanto sia idiota giocare ad una simulazione di barbecue, ci si scopre trascinati in un vortice culinario di carne sfrigolante e pietanze incenerite.

07 Takara testa la vostra intonazione

Giappone: Mentre la produzione videoludica di Takara scarseggia da anni sia in qualità che quantità, nel mercato dei giocattoli l'azienda giapponese è sempre riuscita a mantenere una posizione di rilievo sfornando svariati prodotti di successo. Uno tra i più recenti è un dispositivo portatile per karaoke chiamato *E-kara*, costituito da un microfono inclusivo di software programmabile da collegare direttamente al televisore. Allo scopo di contrastare l'agguerrita concorrenza, Takara ha evoluto la formula dell'*E-kara* aggiungendovi una maggiore componente ludica. *E-pitch* è una console karaoke programmabile per la quale verranno sviluppati giochi musicali che sfruttano la tecnologia di *E-kara*. La forma della console rimane sempre quella di un grosso microfono, ma la distribuzione dei pulsanti è stata riorganizzata in modo da facilitarne l'uso nei giochi. Il software è memorizzato all'interno di piccole cartucce il cui formato è identico a quello dell'*E-kara*, di conseguenza è possibile accedere all'ampio assortimento di brani già disponibili per questo sistema. Essendo *E-kara* ed *E-pitch* dedicati principalmente ad un pubblico femminile, i primi due giochi sviluppati per la console sono tie-in di un manga pubblicato nella famosa rivista per ragazze 'Nakayoshi' intitolato *Pichi Pichi Peach*. In entrambi, la modalità di gioco principale è un'avventura in cui si partecipa a sfide canore. L'esito dei combattimenti è deciso dall'abilità del giocatore, il quale deve rispettare la corretta intonazione nel cantare le musiche del cartone animato.

08 Vacanze studio

Stati Uniti: Immaginate di essere una ragazzina prossima a recarsi in un campeggio scolastico. Immaginate la paura che possa trattarsi di qualcosa di terribile. Immaginate il sollievo alla scoperta che si tratta di un campeggio 'GAMES'. Quindi immaginate la delusione nell'apprendere che 'GAMES' sta per 'Girls' Adventures in Mathematics, Engineering, and Science'. Ora immaginate di arrivare lì e scoprire di avere l'occasione di imparare a realizzare videogiochi! È quanto è successo alle giovani studentesse americane sistemate per una settimana presso il campus dell'università dell'Illinois la scorsa estate allo scopo di apprendere i rudimenti delle tecnologie informatiche. Tra i titoli sviluppati dalle programmatrici in erba spicca *Harry Potter and the Mystic Maze*, fulgida applicazione di una delle regole basilari del game design moderno: nascondere una meccanica di gioco rudimentale dietro un nome altisonante.

OUTER WORLDS
MEDIA

09 Pattern Recognition

Il futuro, ha affermato una volta William Gibson, è già qui, ma non è ugualmente distribuito. Questo spiega, probabilmente, la decisione del padre del cyberpunk di ambientare il suo ultimo, splendido romanzo, nel presente, anzi, nel assato prossimo, anziché in un imprecisato domani. Come dire: l'ordinario è ormai *stra*ordinario.

'Pattern Recognition' racconta la storia di Cayce Pollard (niente a che vedere con il più celebre Case, il cowboy della tastiera), una giovane 'cool hunter', traducibile come 'scopritrice di trend'. A renderla del tutto speciale è, paradossalmente, la sua patologica allergia nei confronti dei loghi e dei brand. Mentre si trova a Londra per svolgere una consulenza per l'agenzia pubblicitaria più 'in' del mondo, Cayce finisce coinvolta in una sorta di investigazione globale tra la città britannica, New York, Mosca e Tokyo, alla ricerca di uno sconosciuto "Kubrick dei bit" che sta distribuendo in rete frammenti di un misterioso filmato. La donna finirà alle prese con uno stravagante hacker, con un astioso pezzo grosso della pubblicità, con un fan dei cartoni animati noto come il Mistico, con un matematico 'scomunicato'... Una galleria di personaggi in bilico tra l'istantanea e la parodia.

Impressiona la capacità di Gibson di tratteggiare paesaggi mediatici sorprendentemente familiari e alieni assieme. *Mediascapes* punteggiati di marchi noti e meno noti, spazi metropolitani popolati da oggetti e non-luoghi, Apple iBooks e Starbucks. 'Pattern Recognition' racconta la contemporaneità, giustapponendo terroristi di Al-Qaeda e hackers che collezionano ZX Spectrum. Oggi come ieri, il cielo ha lo stesso colore di un televisore sintonizzato su un canale morto.

10 Silent Hill 3 OST

Una voce femminile canta in totale solitudine. La colonna sonora di *Silent Hill 3* inizia con una canzone che ricorda Llorando, il più bel brano di 'Mulholland Drive'. Esattamente come nella colonna sonora di *Silent Hill* e di *Silent Hill 2*, è impossibile non notare la presenza di atmosfere tipicamente lynchiane disseminate lungo tutto l'OST. Ma c'è una differenza. Già il secondo brano attacca infatti con un classico apparato rock: chitarra, basso e batteria. Rispetto alle prime due colonne sonore, quindi, qualcosa è cambiato. Innanzitutto la voce. Mentre gli OST di *Silent Hill* e *Silent Hill 2* si reggevano quasi esclusivamente su pezzi strumentali, questa colonna sonora è invece piena di canzoni. Purtroppo la voce di Mary Elizabeth McGlynn, doppiatrice di numerose serie animate in America, oltre a non essere particolarmente espressiva, è anche spesso ridondante, quasi a voler soltanto sottolineare la melodia principale dei vari pezzi senza aggiungervi nulla.

In generale lo stile dei brani si è leggermente allontanato dall'elettronica e si è avvicinato al rock americano, escludendo quasi del tutto il rumorismo tipico del primo episodio. Risolleva la qualità dell'OST qualche piacevolissima incursione nel trip-hop e il consueto valore delle tracce strumentali a cui Yamaoka ci ha abituato fin dalla prima OST della serie. 'Silent Hill 3 OST' riesce a mantenersi ancora ben al di sopra della qualità media delle colonne sonore in circolazione, ma sembra anche aver parzialmente rinunciato al suo stile tipico, in favore di un'estetica musicale più digeribile dal grande pubblico.

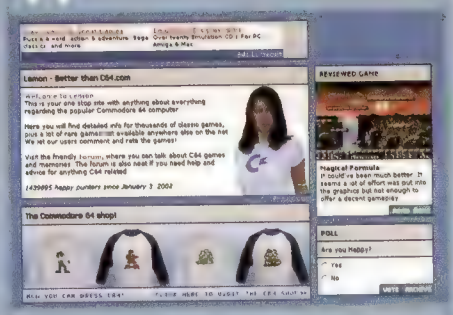
09

Autore: William Gibson
Editore: Mondadori, Strade blu
Prezzo: €14

10

Autore: Akira Yamaoka
Editore: Konami Music, Inc.
Prezzo: ¥2548

11



Nome: **Lemon64**
URL: **http://www.lemon64.com**

10 Sito del mese

Esistono una valanga di siti dedicati al retrogaming, ma in pochi possono vantare la sobrietà stilistica e la completezza contenutisitica di Lemon64, sito dedicato al mitico home computer Commodore 64. Oltre alle dettagliate informazioni di 3676 videogiochi pubblicati per il sistema, il sito offre la possibilità di scaricarne alcuni (quelli di cui è stata concessa l'autorizzazione dai relativi aventi diritto), ascoltarne i brani musicali o i singoli campionamenti sonori (Stay a while, stay forever!), e visionarne eventuali scansioni di cover e locandine pubblicitarie. Un'area dedicata allo shopping permette di acquistare tazze, magliette e felpe adornate da alcuni dei personaggi digitali più caratteristici dell'epoca, mentre le sezioni Forum e Chat favoriscono l'incontro e lo scambio di materiali ed informazioni fra gli appassionati. Si consiglia la navigazione di Lemon64 fuori dagli orari di lavoro. È facile spendere interi pomeriggi fra i suoi link ipertestuali. Ah, quanti bei ricordi.

12

Giappone: E dopo lo spot di *Space Invaders* del mese scorso, ancora un altro spot di *Space Invaders*. È il suo 25° compleanno. La festa deve continuare.

Voce fuoricampo: "Millenovencentosettantotto..."

"...il successo di questo gioco..."

"...ha determinato una drammatica carenza di monete da 100¥..."

"...provocando la reazione della Banca del Giappone..."

"...che è stata costretta a coniare un maggior numero di queste monete..."

"Quello stesso *Space Invaders* è ora disponibile per 15 di quelle monete da 100¥ e con il doppio dei contenuti!"

(Messaggio: "Fratelli... videogiochiamo")

REDEYE

Uno sguardo di sbieco all'industria dei videogiochi

Educare, educare, educare

La sera del 25 luglio, Aaron Hamel, un infermiere di 45 anni di Knoxville, Tennessee, stava viaggiando sull'autostrada I-40, diretto alla vicina Newport. Sua cugina Denise Deneau era di fianco a lui. La coppia stava tornando a casa dopo una giornata passata in montagna. "Stavamo viaggiando sull'autostrada, dopo aver fatto una fantastica gita", ha dichiarato la Deneau ad ABC News. "Mio cugino ha detto 'Guarda quei fiori' e tutto ad un tratto un proiettile ha attraversato il mio finestrino. Sono riuscita persino a percepirne il calore. Sul mio grembo ho visto vetri rotti e un sacco di sangue. Pensavo di essere stata colpita".

Ma non era così. Il proiettile aveva centrato Aaron, suo cugino, l'autista di una macchina ora senza controllo e che viaggiava a oltre 100 km/h contromano. Provate a pensarci: coperti di sangue e vetri e Dio sa cos'altro, in un veicolo lanciato che non avete alcun modo di fermare. E quando l'auto, per fortuna (se si può parlare di fortuna in una situazione come questa), riesce finalmente a fermarsi contro il guard rail, immaginate di guardare il sedile del passeggero e di vedere il sangue che sgorga da una ferita nella tempia di vostro cugino. Colpo alla testa. Morte istantanea.

Il 28 agosto, il tredicenne Joshua Buckner e il suo fratellastro sedicenne William si dichiararono colpevoli dell'omicidio a sangue freddo di Aaron Hamel. Joshua aveva rubato due fucili calibro .22 da un armadio dei genitori una settimana prima della sparatoria e li aveva nascosti in un bosco vicino a casa. La sera del 25 luglio i due si sono diretti verso una collina da dove era possibile inquadrare l'autostrada I-40. La loro idea era quella di sparare alle fiancate delle auto in transito. I due erano annoiati. Ed erano stati ispirati da *Grand Theft Auto*.

Il 5 settembre la famiglia di Hamel ha fatto causa a Take 2 Interactive. Oggi è il 9 settembre e dopo quattro giorni spesi a riflettere sull'intera vicenda, Redeye non è ancora sicuro che gli Hamel stiano facendo la cosa sbagliata.

Stare sulla difensiva quando si parla di queste cose è normale per la comunità dei videogiocatori. Da giocatori, come probabilmente sarete se state leggendo questa rivista, avrete visto il vostro hobby attaccato da tutti i lati, spesso grazie a stereotipi datati e secondo la regola che vuole che tutti i videogiochi siano violenti. Ed è probabile che siate ormai abbastanza allenati nell'arte di difendervi: il videogioco è un medium creativo come tutti gli altri, non c'è differenza dal guardare un film, i videogiochi sono una forma d'arte in via di sviluppo, *Rez*, bla bla bla…

E non bisogna mai essere favorevoli alla censura, a prescindere dal medium. Viviamo in un mondo libero quindi non possiamo limitare la libertà d'espressione, sia che si tratti di musica, arte, film o videogiochi. Speriamo semplicemente che la gente faccia le scelte giuste: che prenda il DVD coi video di Britney piuttosto che 'Arma Letale 275' o che legga Nabokov invece di guardare il telegiornale. Ma ci deve essere più della speranza, a dire il vero: noi dobbiamo educare.

Grand Theft Auto è un gioco eccellente. Ed è anche indicato chiaramente sulla confezione che va venduto ai maggiorenni. Be', più o meno chiaramente. Detto questo, la maggior parte dei genitori non sa nemmeno che esistano videogiochi la cui vendita è vietata ai minorenni. Il che potrebbe anche non essere un male, dato che Redeye ha visto un commesso di una grossa catena indicare il simbolo '18' sul retro della scatola di *GTA* a una nonna evidentemente confusa, quando l'adozione di questa regola dovrebbe far ricadere la responsabilità dell'acquisto interamente sulle spalle del cliente. Ma anche se questa regola fosse universale, cosa che non è, il problema non sta nel fatto che i non-giocatori conoscano l'esistenza di questi bollini. È che per molta di questa gente i bollini non hanno ragione di esistere, visto che stiamo parlando di videogiochi: sono solo bip bip bip e *Pac-Man*. Qualcosa con cui tenere buoni i bambini ogni tanto.

Ed ecco dove dobbiamo educare. Cosa ne pensate di una campagna sponsorizzata dall'intera industria, indirizzata ad un pubblico che non si rende ancora conto che i videogiochi possono essere intelligenti, emozionanti, maturi, eccitanti, pericolosi e, soprattutto, per adulti? Potremmo realizzare una serie di pubblicità (sulle riviste, con locandine, spot radiofonici e televisivi, tutto) che non solo convinca la gente a pensarci due volte prima di comprare a bambini poco più che dodicenni *Stupra & Ammazza & Falli fuori tutti!*, ma che promuova l'idea del videogioco come una forma di divertimento apprezzabile da tutti coloro che hanno passato i vent'anni. Cacchio, gente del marketing, si potrebbero persino aumentare le vendite! E già che ci siamo, potremmo fare qualche sforzo per far smettere ai singoli publisher di promuovere giochi per adulti verso il pubblico più giovane. Prendiamo il caso di Take 2, ad esempio.

Le riviste di videogiochi sono, nella maggior parte dei casi, indirizzate a bambini e ragazzi. Ebbene, molte di queste riviste, forse la maggioranza, hanno messo *Grand Theft Auto* in copertina, con la benedizione e l'aiuto del reparto marketing di Take 2. Stiamo parlando, in tutti i sensi, di pubblicità in copertina di un gioco per adulti, indirizzata a un pubblico di minorenni.

Redeye non sa se la situazione sia identica negli Stati Uniti, ma se è così e se verrà fuori in tribunale, sarà interessante vedere la linea di difesa di Take 2 contro le accuse di 'spingere' un'esperienza adulta verso un pubblico di minori. Sarebbe anche interessante sentire il parere di molti editori di riviste specializzate, dato che per come la vede Redeye c'è un sacco di gente sporca del sangue di Aaron Hemil.

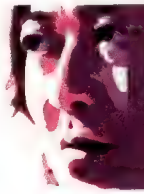
È questo il punto. Se *GTA* non esistesse, Redeye è convinto che Hemil sarebbe ancora vivo. Un argomento chiaro e semplice che mette a tacere all'istante tutte le difese istintive. Naturalmente la diffusione delle armi da fuoco negli USA ha un ruolo ancora più importante nella morte dell'infermiere: il fatto che i due fucili fossero scomparsi dalla casa una settimana prima che avvenisse l'omicidio è spaventoso, quasi incomprensibile. E, ovviamente, se non fossero stati ispirati da *GTA*, i due ragazzi annoiati avrebbero potuto trovare qualcos'altro da fare di ugualmente distruttivo: uccidersi a vicenda ispirati da 'Jackass' per esempio.

"Finché l'industria non inizierà a comportarsi in maniera matura, le sue difese contro queste accuse saranno sempre deboli"

Ma finché l'industria non inizierà a comportarsi in maniera responsabile e matura, le sue difese contro questo genere di accuse saranno sempre deboli. E i costi potrebbero essere massicci. Non solo in termini umani, ma anche in termini di quella cosa che tutti coloro che pubblicizzano così tanto *GTA* ai genitori nel periodo pre-natalizio sembrano capire in maniera molto immediata. I soldi.

RedEye è un veterano del giornalismo videoludico. Le sue opinioni non coincidono necessariamente con quelle di **Videogiochi**.

Sebbene il mio lavoro mi tenga così tanto occupato da non concedermene l'opportunità (il che mi fa sentire una schifezza), mi piace davvero molto andare al cinema a vedere un film. Di recente, comunque, sono riuscito a prendermi una serata libera e sono andato a vedere 'T3', 'Terminator 3'. Ne avrete sentito parlare tutti, naturalmente. Se mi assomigliate in qualche modo, avrete immaginato che il film non sarebbe stato divertente come i suoi due predecessori. Ma alla fine sono rimasto piacevolmente sorpreso, visto che il film si è rivelato molto buono. In effetti penso valga addirittura la pena di rivederlo. Si tratta di uno di quei film che si possono apprezzare pur sapendo già cosa stia per accadere, un'avventura lineare che vale la pena di essere rivissuta.



AV OUT

Toshihiro Nagoshi, general manager, divisione Sega Creative Center

Credo che esistano due motivazioni principali che spiegano il perché di questo.

Un primo gruppo di persone apprezzerà la trama o almeno il messaggio contenuto nella trama. Un secondo apprezzerà la sensazione di eccitazione trasmessa dalla storia, a prescindere dal messaggio. Ho sempre pensato che il primo gruppo fosse il più numeroso, dato che ne faccio parte. Ma forse il secondo gruppo è altrettanto folto. 'Matrix Reloaded' è un film molto divertente, ma non è il genere di pellicola che rivedrei. Invece di avere una trama coerente e inattaccabile, 'Matrix Reloaded' è più che altro un collage, un coacervo di meravigliose sequenze mozzafiato. È un po' come quando in televisione promuovono certi programmi con frasi del tipo "Guardate! Cose mai viste! Gli effetti visivi più spettacolari del mondo!". Non c'è quasi posto per raccontare la storia o per la logica narrativa quando ci si trova di fronte a un simile tsunami visivo.

Certo, naturalmente l'aspetto visivo è eccellente ed è possibile capire le fondamenta della storia senza troppi problemi, ma alla fine mi sono chiesto, "Ho davvero imparato qualcosa da questo film?", e la risposta è stata ovviamente "no". Le sequenze erano senza dubbio impressionanti e sono già diventate un paradigma per gli altri in campo cinematografico. Ma alla fine, quando il ricordo di queste sequenze ha iniziato a sbiadire, mi sono reso conto che di questa pellicola non mi è rimasto poi molto nel cuore. Lo ripeto per l'ennesima volta: le sequenze d'azione erano fantastiche. Non c'è alcun dubbio sul loro impatto visivo, ma quell'impatto non è in grado di reggere la prova del tempo.

In ogni caso questo era probabilmente lo scopo dei fratelli Wachowski. Sono quasi certo che non si siano concentrati sulla trama, ma sull'aspetto estetico del loro film, e da quel punto di vista hanno fatto un lavoro egregio. Il film ha avuto un successo notevole e la gente è rimasta impressionata da quello che i registi hanno mostrato loro. Anche se non è il genere di film che rivedrei un'altra volta.

Quindi quali sono le qualità che mi spingono a vedere un film più di una volta? Be', essenzialmente mi piacciono i film realistici, i documentari dove la realtà arriva a sorpassare la finzione. Il che non significa che le storie inventate valgano meno: possono essere incredibilmente interessanti, ma adoro profondamente il fatto di poter dare un'occhiata al destino degli altri individui. È davvero eccitante.

"È difficile trovare un videogioco costruito intorno ad una trama realistica. Sarebbe noioso sviluppare un gioco simile, senza la libertà di comunicare al giocatore con la propria immaginazione?"

Detto questo, siete d'accordo sul fatto che non ci siano abbastanza videogiochi realistici? Certo, spesso l'ambientazione è basata sul passato e magari anche parte della trama. Talvolta il protagonista ha un nome famoso, uno dei più famosi che la civiltà umana ricordi. E a volte, specialmente nei giochi di guerra, la struttura dei livelli è incentrata su un particolare conflitto passato alla storia.

Eppure è difficile trovare un videogioco costruito rigidamente intorno ad una trama realistica. Perché? Sarebbe forse noioso sviluppare un gioco simile, senza la libertà di comunicare al giocatore con la propria immaginazione? Non credo proprio. Penso che sia possibile decidere perfettamente tema e obiettivi di gioco. Sarebbe contemporaneamente una sfida per lo sviluppatore e un successo commerciale come prodotto. E credo che definendo con precisione l'ambientazione, rendendola il più simile possibile alla realtà, sia possano ottenere risultati apprezzabili e cospicui.

Naturalmente, questo realismo permette al giocatore di imparare qualcosa su eventi accaduti nel passato. Ma non è la sola qualità che offre. Credo che ci sia sempre una ricerca della verità, un desiderio di corroborare le nozioni che apprendiamo dai libri o dagli insegnanti. Inoltre, la possibilità di rivivere la storia e di ritrovarsi in situazioni così diverse dalle nostre, ci dà l'opportunità concreta di apprezzare qualcosa che poco prima ci sembrava così distante. Credo che tutto questo possa essere interessante e divertente. Ed è qualcosa che solo i videogiochi potrebbero trasmettere in maniera così convincente, oltretutto. E poi... ooops! Inizio a sentirmi invidioso. Desidero sviluppare qualcosa del genere. Visto che ci sono così tanti buoni film realistici al cinema, credo che nel mondo dei videogiochi ci aspetti una sfida interessante. Siete d'accordo? Mi piacerebbe vedere qualcuno sviluppare un gioco simile, o almeno provarci. Dai, perché non ci provate e date magari il 'la' agli altri? E anche se non lo fate, io stesso potrei prendere seriamente in considerazione quest'idea, perché voglio che il genere non-fiction faccia parte del mondo dei videogiochi così come fa parte di quello cinematografico. Questo è davvero un mio grande desiderio. Mi piacerebbe parlarvi ancora dei film qualche volta. In effetti, adesso che ci penso, potrei iniziare a scrivere una rubrica su una rivista di cinema: mi piacerebbe scrivere di film invece che parlare solo di videogiochi. È davvero troppo facile scrivere delle cose che ci piacciono molto, non è vero? Ci sentiamo il prossimo mese!

Prima della recente ristrutturazione di Sega, Toshihiro Nagoshi era il presidente del team di sviluppo interno Amusement Vision

TRIGGER HAPPY

Steven Poole

Abbiamo preso tutto dai fumetti. Ora passiamo oltre

Quando ero un bambino, una delle cose di cui andavo più fiero era un numero particolare del fumetto fantascientifico '2000AD'. La copertina mostrava il distintivo di Judge Dredd su un fondo blu, con un foro di proiettile. Sotto c'era una sola parola, scritta in rosso. "Dead?". Dredd Dead? Dredd morto? La suspense di quel frangente, dopo che Dredd la settimana prima aveva dovuto usare la sua Lawgiver su di sé per cavarsela da una situazione intricata, era la mia versione personale di chi ha-sparato-a-JR? e dell'assassinio di JFK, messi assieme. Era la migliore copertina di una rivista che avessi mai visto.

E ora posso finalmente impersonificare Dredd grazie a *Judge Dredd: Dredd vs Death* di Rebellion. Giocando con una versione preliminare, sono rimasto piacevolmente stupito da come sia stata fedelmente riprodotta l'architettura 'apparescente' di Mega-City e anche la voce di Dredd, in fondo, non è del tutto inappropriata. Mi chiedo comunque se ho davvero voglia di essere Dredd piuttosto che limitarmi ad osservarlo. Proprio come *Perfect Dark* non è riuscito a fare di Joanna Dark un'eroina 'alla Lara Croft', perché si vedeva esclusivamente nelle cut scene, è un peccato che un gioco dedicato a Dredd ci faccia vedere il protagonista (un fantastico distillato di machismo del 20° secolo, una miscela dei McQueen e Eastwood del passato con Robocop e Terminator del futuro) solo nelle scene di intermezzo o quando muore. Vedere Dredd morire, naturalmente, era quell'idea improponibile su cui giocava la copertina del mio '2000AD', e mi chiedo se la rappresentazione ripetuta dell'immortale poliziotto accasciato al suolo non diluisca in qualche modo il valore iconico del protagonista.

Il metodo con cui il videogioco sfrutta il medium fumetto-libro (e che ha portato ad aberrazioni come nel caso dei titoli dedicati in passato a Spider-Man o a Superman) si contrappone alla scelte adottate da Ubi Soft per *XIII*. Quest'originale sparatutto realizzato in cel shading è riuscito a catturare su di sé l'attenzione della critica: eppure, pur essendo stato nominato Game of the Show al recente ECTS, non mi convince del tutto. È inbubbio che a livello estetico porti un'iniezione di originalità. Sparando a un nemico in cima al burrone e vedendolo rotolare giù in una striscia di tre fumetti che appare su schermo, è difficile non rimanere impressionati. L'art director si merita un Oscar per questo gioco. Ma dopo qualche partita sono stato costretto ad analizzare in maniera più critica l'intera esperienza.

Ricordiamoci che il fumetto come medium è essenzialmente più simile a un film che a un videogioco. Innanzitutto c'è una sorta di regia: ogni passaggio è disegnato seguendo una particolare inquadratura in modo da esaltare l'impatto artistico. Qualcosa di simile a questo metodo, naturalmente, è riproducibile in titoli come *Silent Hill* o *BioHazard*, ma in questi giochi la telecamera non può cambiare angolazione così spesso come in un fumetto, dove l'artista, se lo desidera, è in grado di dividere anche un singolo secondo in molteplici disegni. *XIII* cerca di riprendere quest'aspetto, ma alla fine il tutto si riduce a una serie di finestre che appaiono a video: questi fumetti iper-stilizzati e dall'aspetto egregio non sono interattivi, ma costituiscono semplicemente uno zuccherino offerto al giocatore che ha fatto la cosa giusta nel gioco. La differenza abissale fra questi pannelli 2D e l'ambientazione 3D del gioco vero e proprio tende a rendere quest'ultima assolutamente anonima. Sembra quasi ci sia un divorzio percettivo fra lo spazio in cui si gioca e lo spazio in cui si apprezza l'estetica del gioco: i fumetti possono apparire in qualsiasi parte dello schermo, ma appartengono comunque a un diverso universo cognitivo.

XIII è anche inferiore al medium che tenta di emulare in maniera così splendida a livello di forma perché, essendo un videogioco, offre una progressione narrativa strettamente sequenziale. Di tanto in tanto viene usato un fumetto per comunicare eventi 'paralleli' (come quando il protagonista sente una conversazione dall'altra parte del muro e quella conversazione viene visualizzata e animata in una piccola finestra), ma nessun videogioco potrà mai offrire la superba flessibilità temporale di un fumetto. Un disegnatore di fumetti può scegliere di realizzare un'intera pagina o addirittura una doppia dove non ci sia una progressione logica fra un disegno e il successivo. L'occhio potrà essere guidato lungo una certa 'strada' dalla disposizione dei disegni, ma è anche in grado di muoversi liberamente, consumare la pagina nell'ordine che preferisce e fare collegamenti a proprio piacimento. Da questo punto di vista i fumetti sono ovviamente più vicini ai quadri e sorpassano nettamente film e videogiochi in termini di flessibilità estetica.

Credo ci sia qualcosa di sbagliato anche nella 'rappresentazione visiva dei suoni' di *XIII*. Nati come espediente per superare la mancanza di sonoro nei fumetti, scritte iconografiche come 'Bam!' o 'Boom!' sono diventate una forma di creatività duplice, sia visiva che linguistica, dato che ogni team di scrittori e disegnatori può inventare costantemente nuove forme onomatopeiche ('Chukachukachuka') adatte a descrivere l'azione rappresentata nei propri fumetti. Ma proporre queste scritte in un videogioco che vanta veri effetti sonori significa annullare la loro capacità evocativa e azzerare il bisogno di creatività nella loro realizzazione, dato che una volta che li avrete visti a video diventeranno all'istante banali indicazioni di quella particolare esplosione o del colpo di pistola che sta uscendo dagli altoparlanti della TV.

In conclusione, credo che *XIII*, per quanto eccelso graficamente, sia costruito sulla convinzione che un videogioco possa fare qualsiasi cosa faccia un fumetto, e oltre. Be', non è così. Non *XIII* e non *Dredd vs Death* (sono rimasto anche deluso dal fatto che per quest'ultimo non abbiano deciso di ispirarsi allo stile di Carlos Ezguerra, il mio disegnatore di Dredd preferito nonché creatore del personaggio). Forse la migliore trasposizione di un fumetto rimane l'esilarante versione 2D di 'Spy vs Spy', di vent'anni fa, ma per quanto fosse sadisticamente divertente se giocato con un amico, anche quel titolo non poteva riprodurre lo splendore anarchico dei fumetti su carta a cui si ispirava. I fumetti, ricordate, sono un medium basato sulla storia e sulla narrazione.

"La 'febbre da fumetto' sembra essere un trend molto in voga, ma é abbastanza evidente che un'imitazione troppo fedele mette in risalto quegli aspetti in cui i videogiochi risultano inferiori al fumetto"

La 'febbre da fumetto' sembra essere un trend molto in voga nel mondo dei videogiochi, proprio com'è stata la 'febbre da film', ma è abbastanza evidente che un'imitazione troppo fedele non fa altro che mettere in risalto quegli aspetti in cui i videogiochi risultano inferiori al fumetto, oscurandone le qualità intrinseche. I giochi dovrebbero trarre ispirazione da tutto, ma successivamente proporre altro.

Steven Poole è l'autore del volume 'Trigger Happy: The Inner Life of Videogames'

THE FIRST PLACE

Ivan Fulco

Videoestetica: oltre l'ipnosi tecnologica

Andrés Segovia nasce a Linares (Spagna) nel 1893. Inizia a suonare la chitarra a circa cinque anni, incuriosito da uno zio che intona canzoni fingendo di accompagnarsi con uno strumento immaginario. A 16 anni tiene il suo primo concerto in Spagna, a 20 anni debutta da professionista a Madrid. Ad oggi è considerato uno tra i migliori chitarristi classici della storia.

Segovia era un virtuoso. La sua tecnica straordinaria, maturata in lunghi anni di studio, riusciva nel compito di rivoluzionare il concetto stesso di chitarra classica. Le sue esecuzioni in concerto dividevano idealmente il pubblico: la sua musica affascinava gli spettatori, la sua tecnica incantava gli esperti. Come di fronte ad un simbolico orologio in oscillazione, il musicista rimaneva ipnotizzato dalla perfezione del movimento, consapevole del sacrificio necessario per acquisire una simile maestria. Nell'arte di Segovia convergevano i caratteri della tecnica e dell'estetica. Esattamente come nel videogioco…

Ma davanti allo schermo siamo tecnici o esteti? E nel videogioco prevale la cultura del bello o dell'esecuzione? Guardo con attenzione le immagini che scorrono davanti a me, ma in alcuni momenti riesco a vedere solo punti e poligoni. Eppure, agli occhi del videogiocatore, su schermo c'è ben altro. Ci sono superbi modelli di personaggi e perfette ricostruzioni di ambienti. Texture ad alta definizione e animazioni in motion capture. In sintesi, c'è l'evoluzione tecnologica di circa 30 anni di videogioco…

Spyro the Dragon, Peace Keepers' Home. Ai comandi del drago di Insomniac mi aggiro per il livello alla ricerca di gemme. Imbocco un sentiero, che mi conduce fino ad un'uscita sul mare. Non c'è nulla intorno. Ma mi fermo. Il sole sull'orizzonte dipinge un cielo con sfumature di colore perfettamente graduali. Aggiusto l'inquadratura. Esito alcuni secondi. Poi mio padre passa per caso davanti allo schermo. "Ma quello – mi chiede - è un tramonto?". Sì, rispondo, è un tramonto…

Goldeneye, Chemical Facility. Ai comandi dello 007 di Rare mi aggiro per i laboratori alla ricerca di Alec Trevelyan. Imbocco una porta, che mi conduce all'interno di un'enorme sala. Incontro l'agente, poi mi preparo a piazzare l'esplosivo. Ma mi fermo. Le texture sul volto di Trevelyan mi ipnotizzano per un istante. Aggiusto l'inquadratura. Esito alcuni secondi. Poi mio padre passa per caso davanti allo schermo. "Ma quello – mi chiede – è un soldato?". Sì, rispondo ancora una volta, è un soldato…

Il giudizio estetico del videogiocatore è ancora incatenato alla cultura dell'esecuzione. Non è estetica, è ipnosi. Quello che agli occhi del cultore appare come straordinario, si dissolve davanti agli occhi dell'estraneo. E torna al suo stato naturale: punti e poligoni. L'immagine del videogioco è come il totem piantato al centro del villaggio. Il capotribù lo divinizza, investendolo di profondi significati. Ma per lo straniero è solo legno. E non necessariamente di prima qualità. Ma quando l'orologio cessa di oscillare, e il videogiocatore si sveglia dall'ipnosi, tutto diventa più chiaro. Quello che c'è su schermo non piace a nessuno. Tranne che a noi. Ma allora, mi chiedo, come dev'essere l'estetica di un videogioco?

Per incantare realmente lo spettatore, il videogioco deve scoprire una videoestetica. Un'estetica che appartenga solo al videogioco e che non tenti di rispecchiarsi in altri media. L'immagine virtuale può affascinare con mondi fotorealistici tridimensionali, ma rimarrebbe imitazione del cinema. Oppure può sedurre con illustrazioni bidimensionali di alta qualità, ma rimarrebbe imitazione della pittura. La via della videoestetica, al contrario, passa per l'elemento che distingue concretamente il videogioco: l'azione. E l'azione si esprime, prima di tutto, attraverso il *movimento* e lo *spazio*.

Il *movimento* è l'espressione prima della videoestetica. La bellezza propria del videogioco si manifesta nel dinamismo, in contrapposizione alla staticità di altre forme espressive. È lo stile di combattimento di *Viewtiful Joe*, il volo etereo di *Rez*, le evoluzioni di *NiGHTS*. Lo *spazio* è il luogo nel quale si esprime il movimento. La sua gestione permette di generare architetture interattive, in contrapposizione, ancora una volta, alla non-interattività di altri mezzi. Sono gli enormi mondi di *Mario 64*, gli ambienti di *Ico*, i cieli di *Pilotwings 64*. Ma non solo…

Ai due elementi fondanti della videoestetica, si aggiunge una terza condizione che si intreccia alle precedenti: la reinterpretazione della realtà. La gestione del movimento e dello spazio differenzia il videogioco, ma è nella possibilità di creare nuove realtà che il videogioco esprime ulteriormente la sua diversità. La reinterpretazione assume così forme molteplici, tra variazioni del mondo reale e universi totalmente fantastici. Sono le case stilizzate di *The Sims*, oppure gli ambienti immaginari di *Klonoa*. Al tempo stesso la reinterpretazione investe anche il movimento e lo spazio, producendo azioni e architetture originali. È la sbandata controllata di *Burnout 2*, oppure il castello gotico di *Devil May Cry*. È la ricerca di uno stile. Un modello di rappresentazione che prescinda dalla sterile riproduzione della realtà.

Oltre l'ipnosi tecnologica, oltre l'imitazione di altre forme espressive, il videogioco può proporre un suo modo di concepire il bello. La videoestetica è movimento, spazio e reinterpretazione. Ovvero la bellezza in funzione del piacere visivo ma anche dell'azione. Una soluzione difficile, commercialmente rischiosa, ma che può portare al pieno sfruttamento dell'immagine dentro lo schermo. E che promette di affascinare non solo l'esperto, ma anche il semplice spettatore. Una strada, d'altra parte, già intrapresa da alcuni…

"L'immagine del videogioco è come il totem piantato al centro del villaggio. Il capotribù lo divinizza, investendolo di profondi significati. Ma per lo straniero è solo legno"

The Legend of Zelda: Ocarina of Time, Hyrule Field. Ai comandi dell'elfo di Nintendo, mi aggiro per il villaggio Kokiri alla ricerca dell'accesso al mondo esterno. Imbocco il tunnel che mi conduce all'Hyrule Field. Mi incammino. Le pareti di roccia intorno a me si allargano, fino ad aprirsi lentamente in un'enorme distesa di verde. Corro verso la sommità della collina, mentre dall'orizzonte si erge lentamente un castello. Viaggio in un mondo nuovo, nella più profonda sensazione di libertà. E non esito nemmeno un istante. Mio padre passa per caso davanti allo schermo. "Sei arrivato in cima – mi dice – da qui si gode una vista magnifica". Sì, rispondo, è davvero una vista magnifica…

MATTSCAPE

Matteo Bittanti

Giocare per capire. Capire per giocare.

Dove eravamo rimasti? Ah, sì, il nocciolo della questione. Il punto è che il videogioco non è una tecnologia neutrale. Beninteso, non esistono tecnologie neutrali. Diventa allora importante (*essenziale*) prestare attenzione alla componente ideologica sottesa al medium videoludico. Parametro generalmente ignorato dalla critica specializzata che da trent'anni a questa parte continua placidamente a definire la qualità dei videogiochi sulla base di un'innocua quanto obsoleta criteriologia tecnico-estetica, l'ideologia rappresenta una sorta di interfaccia invisibile, trasparente eppure pervasiva. Come le polveri sottili che respiriamo nelle nostre città, è impercettibile, ma letale. Che il videogioco sia la manifestazione più scanzonata (leggi: culturalmente trascurabile) della techno-cultura è un luogo comune che va sconfessato: al pari di ogni altro artefatto culturale, il ludus elettronico promuove, diffonde e rinforza valori, idee, pregiudizi e stereotipi. È una forma di ideologia visuale. Una vera e propria 'videologia'.

Detto altrimenti, il videogioco, *ogni* videogioco, veicola in forma implicita o esplicita messaggi politici, religiosi e culturali. Talvolta, la componente (v)ideologica è dichiarata. Il caso più eclatante è quello di *America's Army*, apogeo della videologia statunitense nonché apologia della guerra. In altri casi è più subdola. Esempio: *Soldier of Fortune*, dove il giocatore non viene penalizzato quando uccide un civile iracheno. Forse, più che di videogiochi si dovrebbe parlare di *ideogiochi*, giochi ideologici. L'ideologia si presenta con l'apparenza di una semplice constatazione, irrefutabile ed incontrovertibile: 'il nemico va abbattuto a vista'. 'Non esiste possibilità di negoziazione'. 'Noi siamo i buoni, loro i cattivi'. L'ideologia assume spesso i connotati della regola di funzionamento: 'uccidi o sarai ucciso'.

D'altra parte, quella dei videogiochi non è una cultura monolitica: al contrario, è rizomatica e pulsante. Accanto ad una produzione istituzionale ed istituzionalizzante (il dogma del mercato), esistono correnti di schegge impazzite, difficilmente controllabili. Per ogni simulazione alla *America's Army* c'è un mod dissimulante. Un solo esempio: *Kill the King* (www.politicalarena.com). Sviluppato da Tom Heaton e Todd Gantzler, questo mod di *Quake III* è uno sberleffo interattivo alla classe politica statunitense. L'obiettivo è semplice: nel ruolo di un usurpatore texano dovete conquistarvi la carica di presidente 'rubando' la bandiera a stelle e strisce. Una reinterpretazione al tempo stesso sarcastica e polemica della modalità Capture the flag. Il giocatore controlla nientemeno che l'avatar di George Bush jr.: fraggando selvaggiamente tutto quello che compare sullo schermo – tra cui Hillary Clinton e Osama bin Laden – il nostro deve conquistare il trono e conservarlo il più a lungo possibile.

Ma l'ultima frontiera del videogioco è l'*informazione*. Giocare con le news, rileggere in chiave ludica la cronaca, anziché immaginare il futuro o rivivere il passato. Facciamo qualche esempio. Il primo è *KumaWar - Reality Games* (www.kumagames.com) che promette di "miscelare l'immediatezza delle notizie al divertimento e all'intensità del gioco". Hype a parte, *KumaWar* è uno sparatutto tattico previsto per i primi mesi del 2004 che strizza l'occhio ai più blasonati titoli della premiata fabbrica del consenso di Tom Clancy. Lo slogan, "dalle headlines al PC!" la dice lunga sulla filosofia del gioco. Sono previsti aggiornamenti settimanali per rivivere in forma simulata attentati, omicidi e altro ancora per essere sempre 'up-to-date'. Prodotto da un mix di esperti di high tech e militari in pensione, *KumaWar* rappresenta un esperimento allucinante e affascinante insieme.

Un secondo esempio di (video)gioco dell'informazione è *Newsgaming.com*, creato dallo sviluppatore indipendente nonché teorico Gonzalo Frasca. Attraverso giochi realizzati per lo più con tecnologia Flash, *Newsgaming.com* si propone di rileggere in forma ludica gli avvenimenti politici più recenti. Da tempo ormai i videogiochi in Flash svolgono la medesima funzione della satira a fumetti sulle prime pagine dei quotidiani. Si pensi a giochi come *UN Weapons Inspector Game* (www.forcesreunited.org.uk/game-download.asp), *Iraq Attack* (www.newgrounds.com/portal/view.php?id=91331), *Holy War Games* (www.newgrounds.com/portal/view.php?id=35733) apparsi durante il secondo conflitto nel Golfo e che consentivano di dare il proprio contributo, simulato e (v)ideologico assieme, all'operazione militare "Iraq Freedom".

Un terzo esempio è *Waco Resurrection* (www.tmpspace.com/waco_1.html), l'ultima opera ludica di Brody Condon, artista e teorico dei new media, e da C-Level, un gruppo di game @rtists di Los Angeles. Il metagioco di Condon consente di rivivere le gesta di David Koresh, leader della setta religiosa dei davidiani, ucciso insieme ad altri suoi adepti in uno scontro a fuoco con la polizia texana dieci anni fa. Concepito come un gioco multiplayer, *Waco Resurrection* è solo il primo di una serie di titoli ideologicamente scorretti. La line-up prevista include videogiochi basati sul leader della setta Heaven's Gate, Marshall Applewhite e su Theodore Kaczynski, il famigerato Unabomber. C'è poi chi sta progettando una conversione totale di *Doom* ispirata al massacro del Liceo di Columbine, a Littleton, Colorado...

"Il videogioco, *ogni* videogioco, veicola in forma implicita o esplicita messaggi politici, religiosi e culturali"

Il videogioco non consente semplicemente di dare forma all'impossibile, ma anche di reinterpretare il presente. Accanto al fantasy e alla fantascienza si sta facendo strada una nuova forma di realismo sociale ludicamente mediato. Un nuovo macro-genere che ha trovato la più compiuta realizzazione in *The Sims*. A ben vedere, questa bizzarra interpolazione tra gioco e informazione era già stata prevista oltre tre decadi fa. Mi riferisco alle teorie di William Stephenson (1967), secondo il quale noi usiamo i media – tutti i media – non tanto per acquisire informazioni, quanto per il piacere ludico che deriva dalla loro fruizione. Ne consegue che l'informazione diventa gioco, e che la critica deve adottare nuovi strumenti interpretativi. Altrimenti è game over prima ancora di premere Start. To be continued...

Matteo "mbf" Bittanti (mbittanti@libero.it) è il curatore della collana 'Ludologica. Videogames d'Autore' (ludologica.com). Le sue opinioni non coincidono necessariamente con quelle di **Videogiochi**.

MR BYTE

Riccardo Albini

Cosa ci riserva il futuro? Non lo so, ma incrocio le dita

Ricordate 'Blade Runner'? L'emblematica e tuttora attuale visione di una Los Angeles futuribile, tratteggiata magistralmente da Ridley Scott, ha un unico neo: l'Atari - le cui insegne al neon dominano la città degli angeli del 2019 - non è diventata la nuova Sony. È successo il contrario.

Questo per dire quanto sia difficile fare previsioni (a proposito, che fine ha fatto la Panam?). Ventun'anni fa, quando nacque la prima 'Videogiochi', solo un veggente avrebbe potuto immaginare che la Sony sarebbe diventata la nuova Atari. Figuriamoci, già era difficile riuscire a prevedere se il settore sarebbe *durato* qualche anno...

Pensavo a queste cose qualche giorno fa, leggendo, nel primo numero della nuova serie di **Videogiochi**, l'articolo sulle console del futuro remoto. L'argomento è per me molto interessante poiché probabilmente con quelle console giocheranno i miei due figli quando avranno vent'anni, ma a costo di fare la figura di un nostalgico retrogamer ventottenne, spero che molte delle tecnologie illustrate facciano la fine della Panam.

Non perché sia contrario al progresso, ma perché ho l'impressione che in futuro la cameretta dei ragazzi non sarà più sufficiente a contenere videogiochi a visualizzazione olografica, caschi per la realtà virtuale, sistemi di controllo ad interazione mentale, cockpit in scala 1:1 e altro ancora. Pensate ad esempio ai videogiochi a visualizzazione olografica in grado di creare "ologrammi in un'intera stanza". Come citazione colta, l'articolo menziona un racconto di William Gibson e Michael Swanwick nella raccolta 'La notte che bruciammo Chrome' (Mondadori, 1999) dove viene descritta una sfida, in un malfamato bar della Virginia, ad un videogioco olografico che è tutto un programma. Si tratta di un simulatore di volo bellico in cui i due contendenti comandano mentalmente due squadriglie di biplani olografici. Spero che per quei tempi saranno tornati di moda le sale giochi, perché l'idea di un ributtante cacodemone, per quanto olografico, che mi passa sopra la testa mentre sto mangiando, tra l'oliera e il piatto di linguine al pesto, sinceramente mi infastidisce un po'.

Ancor più mi turba l'ipotesi prospettata da Andy Gavin di Naughty Dog, che ipotizza un qualche sistema collegato direttamente al nervo ottico. Mmm... già mi immagino la conversazione che si svolgerà tra me e mio figlio.

[*Interno casa. Entra il FIGLIO con il suo skate ipertecnologico modello Snow Crash*]

FIGLIO: Papà mi presti dei soldi?

IO: Per cosa ti servono?

FIGLIO: Devo farmi un implant.

IO: Un che?

FIGLIO: Un innesto, papà. Mi collegano direttamente al nervo ottico l'ultimissimo gioco di Mario. È un'occasione straordinaria: pensa che in omaggio mi regalano tutti i ventiquattro episodi precedenti, compreso *Super Mario 64*, quello che piace tanto a te, papà.

Mi lascia perplesso, inoltre, la possibilità che l'odore diventi un mezzo per scambiare stimoli col computer. Passi che il computer possa capire le reazioni di un giocatore in base ai suoi odori, ma che si metta anche ad emetterli, gli odori, spero proprio di no. Anche perché dubito che gli sviluppatori propenderanno per profumi di violetta o di salsedine: mi immagino piuttosto odore di sangue, polvere da sparo e carne putrefatta, puzza di smog in una Vice City in orario di punta e altri olezzi in giro per casa. Mi consola il fatto che le probabilità di successo di tali tecnologie siano molto basse. Il sistema olfattivo è caratterizzato da un grado di inerzia e di persistenza molto elevato, e da un processo di decodificazione molto lento e difficoltoso. Coi videogiochi c'azzecca poco o niente. Probabilmente faranno la fine della Smell-O-Vision, una tecnologia lanciata negli anni '60 negli Stati Uniti e fallita al primo film.

I cosiddetti eye-tracker, ovvero i sistemi dotati di telecamere in grado di individuare il punto verso cui stanno guardando gli occhi di una persona, non dovrebbero invece costituire un problema. Tutto sommato sono degli *Eye Toy* più avanzati. Consentiranno, scrive l'articolista, di gestire la visuale senza utilizzare le mani, ma il problema è che non si dovrebbero mai staccare gli occhi dalla TV. Chissà perché mi viene in mente il Virtual Boy? Forse gli eye–tracker me li risparmio.

Per fortuna, il futuro ci riserva anche qualche aspetto positivo. La grafica finalmente non sarà più usata per mascherare la povertà di idee. Visto che già oggi siamo al punto che è difficile distinguere un videogioco dalla realtà (date un'occhiata a *Gran Turismo 4*), in futuro sarà IMPOSSIBILE distinguere un videogioco dalla realtà. Quando il fotorealismo sarà un elemento di default di tutti i giochi, gli sviluppatori saranno costretti a riscrivere i loro business plan. Nessuno sarà disposto a finanziare un team la cui 'mission' sarà: creare un gioco come *Halo*, ma graficamente migliore. Perché agli occhi del giocatore la grafica non avrà più il potere di creare l'effetto 'wow', stimolando le vendite. Che senso avrà spendere tempo e denaro per creare capelli che si muovono al vento come quelli di una pubblicità dell'Oreal o adesivi della Castrol col riflesso della plastica lucida, dato che non aggiungeranno alcunché in termini di giocabilità?

Ma la domanda da porsi è in realtà un'altra. Che fine farà il settore andando avanti di questo passo? Non era nell'articolo di **Videogiochi**, ciò nonostante la dichiarazione di Ian Shaw, chief technology officer della Electronic Arts, alla recente Game Developer Conference Europe di Londra dà da pensare. Eccola: "Giochi che necessitano quattro o cinque anni di sviluppo potrebbero richiedere dieci anni". E badate bene non parla del 2019, ma della prossima generazione di console.

"L'idea di un ributtante cacodemone olografico che mi passa sopra la testa mentre sto mangiando, tra l'oliera e il piatto di linguine al pesto, sinceramente mi infastidisce un po'"

Che progetto industriale è quello che prevede dieci anni per sviluppare un prodotto per una console il cui ciclo è solitamente quinquennale? Significa che *FIFA 2006* per PlayStation3 sarà pronto più o meno quando la Sony lancerà sul mercato la PlayStation4. Be', se avete azioni della EA forse fareste bene a liberarvene al più presto poiché se le cose stanno così c'è il rischio che anche lei, come le interfacce olfattive, faccia la fine dello Smell-O-Vision. Ma chi può dirlo? Come insegna 'Blade Runner', non è facile fare previsioni sul futuro.

Riccardo Albini è stato l'ideatore di Videogiochi, la prima rivista italiana del settore (1983), e del Fantacalcio, nonché direttore di testate storiche come Zzap!, K/Zeta e Game Power

THE NEON BIBLE

Paolo Paglianti

Più bastardo del bastardo

Più umano dell'umano. Questo il motto della Tyrell Corporation in un noto capolavoro della fantascienza moderna. I progettisti di androidi, nel futuro immaginato da Philip K. Dick, cercavano di creare delle menti robotiche così simili agli esseri umani da risultare virtualmente indistinguibili. E, in un certo senso, superavano se stessi, dato che il capo dei replicanti ribelli era più compassionevole e innamorato della vita di molti 'umani' presenti nella vicenda.

Creare un mondo "più umano dell'umano" è una chimera seguita anche dai programmatori di videogiochi: negli ultimi mesi del 2003 vedremo cadaveri rotolare per le scale in maniera super-realistica in *Deus Ex: Invisible War*, oppure proiettili forare il legno e rimbalzare sui mattoni in *Half-Life 2*. Tuttavia, persino nei comunicati stampa scritti dal reparto marketing più creativo del mondo, nessuno osa dichiarare di essere riuscito a creare un modello di intelligenza artificiale realistico e convincente, capace di simulare, o anche solo di emulare, il comportamento umano.

I programmatori di videogiochi sono riusciti ad aggirare l'ostacolo negli ultimi cinque anni con i giochi online. Gli alieni di *Quake II* sono troppo stupidi? Vai di online in *Quake III* così puoi fraggare giocatori da tutto il mondo. Gli NPC di *Baldur's Gate* sono troppo imbalsamati? Niente di meglio di un bel gioco di ruolo via Internet, magari un Massive Multiplayer Online Role Playing Game come *Ultima Online*, un mondo palpitante di vita propria.

Siamo giunti ormai agli albori di quella che potremmo definire la terza generazione di titoli online, e quindi dal punto di vista della giocabilità il modello dei MMORPG sembra funzionare: migliaia di giocatori italiani impegnati nelle lotte tra regni di *Dark Age of Camelot* possono confermarlo. Tuttavia, negli ultimi mesi sono incappato in un paio di situazioni che mi hanno lasciato davvero perplesso.

In *Star Wars Galaxies*, mirabolante MMORPG creato da Sony Online (la stessa casa di *EverQuest*) e ispirato al mondo di George Lucas, è possibile interpretare ogni genere di personaggio: dagli archetipi legati ai film (giovane cavaliere Jedi inesperto ma volenteroso, cacciatore di taglie malvagio e senza scrupoli, contrabbandiere ironico e sprezzante del pericolo) ad altri creati *ad hoc* per il gioco, tra cui una marea di individui dalle 'professioni' meno interessanti. Quello che mi ha stupito è la decisione di Sony Online di dotare un solo personaggio ogni cento di poteri Jedi. Tutti i giocatori, qualunque sia la loro origine, dopo centinaia di ore di gioco (pagate 14 dollari al mese) potranno aspirare all'uso di poteri Jedi, spade laser e, con un po' di sforzo, parlare mettendo i verbi in fondo alla frase per darsi un certo tono. Solo un giocatore su cento, però, sarà 'dotato' sin dalla nascita. Un solo 'prescelto' su cento. Probabilmente gli appassionati della saga troveranno questo particolare realistico e in qualche modo stimolante. Al sottoscritto tutto questo fa parecchio paura e anche un poco di ribrezzo: nel mondo reale vediamo quotidianamente quanto le 'condizioni di nascita' (ricchezza della famiglia, area geografica, aspetto fisico, solo per nominarne alcune) incidano sulla nostra vita e su quella dei nostri simili; ritrovarsi in un videogioco a fare i conti con la sfortuna di non essere degli 'eletti' è un pensiero sconvolgente. Ora non ci resta che aspettare un gioco di ruolo fantasy online dove un giocatore su 10.000 interpreti il re e tutti gli altri siano i suoi sudditi divisi in castellani, artigiani e servi della gleba. Non siamo tutti figli di Anakin, d'altra parte.

Ma in *Star Wars*, caste e contrapposizione fra bene o male sono sempre esistite, obietterà qualcuno. D'accordo. Facciamo allora uno sforzo e immedesimiamoci nel Dan Aykroyd di 'Ghostbusters', quando l'attore canadese viene scelto dal Male per decidere il mezzo con cui distruggere il pianeta. Immaginiamo quindi il mondo più inoffensivo e buonista possibile dei videogiochi online: il nostro 'omino Michelin' non potrà che essere *The Sims Online*, il simulatore di sit-com via Internet dove il massimo della violenza è una litigata con il partner per decidere di che colore tappezzare il soggiorno o quale programma vedere alla TV in prima serata.

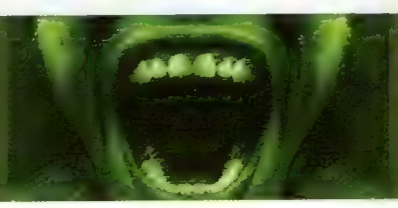
Da oltreoceano (dove il gioco è già in vendita da diversi mesi) sono arrivate notizie davvero interessanti: nel simulatore di vita sociale di Will Wright sono spuntati i delinquenti, ovvero giocatori che pretendono il pizzo dai sim-abitanti. Se non si sborsa una quantità sufficiente di sim-soldi, i simpatici mattacchioni hanno la tendenza a dare fuoco alle abitazioni dei giocatori, soprattutto mentre questi ultimi sono da qualche altra parte. Lo stesso Will Wright si è detto stupito dell'inventiva umana e in qualche modo soddisfatto della 'robustezza' del proprio simulatore online, che consente la manifestazione di situazioni tipicamente umane anche quando non espressamente previste dal gioco.

Da una parte condivido i sentimenti di Will Wright, che comunque sta già pensando di inserire una sim-polizia (un po' come le guardie di *Ultima Online*, impiegate per contrastare il fenomeno del Player Killing, ovvero il sistematico massacro di tutti i nuovi giocatori da parte di quelli più anziani e potenti). Dall'altra, provo un po' di tristezza pensando che proprio quando i giochi diventano realistici anche dal punto di vista delle relazioni umane, ci troviamo molto più spesso a scontrarci con i problemi che queste possono porre piuttosto che beneficiare dei loro vantaggi.

"Ora non ci resta che aspettare un gioco di ruolo fantasy online dove un giocatore su 10.000 sia il re e tutti gli altri siano i suoi sudditi divisi in castellani, artigiani e servi della gleba"

Sinceramente mi viene solo una gran voglia di tornare a giocare in modalità single player, contro un avversario più stupido magari, ma che almeno rispetti le regole e che non riesca neanche per un attimo a pensare di essere così bastardo da dare alle fiamme la mia casa mentre sono al lavoro nel mondo reale.

Paolo Paglianti è senior editor di **Giochi per il Mio Computer**. *Dal 1989 ha collaborato con diverse testate del settore, da K a ZETA.*



PARENTAL ADVISORY

Andrea Saletti

Apollo, mi presento...

Mi presento, mi chiamo Apollo... proprio un bel nome, vero? Prendetevela col mio padrone, lui e il suo bisogno di essere sempre diverso! Vivo in questo appartamento dall'età di tre mesi. Non ricordo di chi sono figlio, né dove sono nato. So solo che il veterinario insiste col dire che non faccio parte di una razza precisa... bastardo, mi chiama! Così, ogni volta che prova a farmi un'iniezione, gli orino di gusto sul lettino. Non perché abbia paura, sia chiaro, ma perché deve capire con chi ha a che fare. E temermi.

Cosa mi piace? Sostanzialmente mangiare e leccarmi le zone basse, poi poco altro. Le cagnette, forse, ma il mio padrone me le fa vedere con il binocolo. Cosa detesto? Quella scatola nera vicino al televisore di casa, un ordigno demoniaco che si è messo tra me e il mio padrone per rovinare il magico feeling che ci univa.

I rapporti con Andrea, così si chiama quel rimba, adesso sono altalenanti. Quando ero piccolo mi stressava a forza di carezze. Adesso è già tanto se mi nota. Non per niente quando è girato di spalle mi alzo su due zampe e gli faccio il gesto dell'ombrello; tanto lui non se ne accorgerà mai, intontito da quel trabiccolo che ha attaccato al televisore... Come la chiama? Pallastèscion? Pirlastèscion? Boh! Ad ogni modo lo dovreste vedere, con la bocca aperta mentre fissa il video, sembra stregato, accidenti! Io posso abbaiare, leccargli la faccia sbavando, simulare un atto sessuale sulla sua gamba, ma lui niente: inebetito come prima, continua a fissare dritto, manovrando e pigiando una strana banana nera. Io la vedo e mi dico: "Non si accorge che è andata a male?".

Quando mi avvicino a quella camera mentre lui è in altre, mi rincorre e mi rimprovera, perché lì c'è la sua Bananastèscion e devo stare attento! Mondo ladro, dico, almeno fammi gironzolare, sono nullafacente dalla mattina alla sera! Poi mi viene la pancia e quel sadico del veterinario mi mette ad acqua e crocchette magre per mesi!

Prima di questa invenzione tecnologico-satanica non era così. Andrea mi prestava attenzioni continue, che io un po' compativo, è vero, ma che adesso mi mancano. Ricordo quando c'era quel telefilm in TV, 'Tequila e Bonetti'. Mi piazzava là davanti e cominciava a urlare: "Guarda che c'è un bau come te! Un bau come Apollo!". Si vedeva lontano un miglio che quel cane era drogato: occhio spento, massima servilità, andamento ondeggiante. Che mi frega di un cane saccente sotto l'effetto dell'oppio che parla come Mario Merola e di canino non gli è rimasto più nulla? Fammi vedere un bel film d'azione, un thriller, qualcosa degno del mio carattere da duro, ma non quella farsa a quattro zampe!

C'erano giorni in cui si divertiva a intontirmi urlando: "Micio! C'è un micio! Trova il micio patatone!". E io, disperato cane da appartamento che non ha mai visto un gatto, non sapevo che fare per farlo smettere... così gli ho dilaniato il divano a morsi. Mi sono preso qualche sculacciata (a cui ho risposto a tono con equivalenti puzzette), ma almeno ho visto la parola 'micio' uscire per sempre dal suo vocabolario.

Il momento peggiore era quando entrava in gioco la pallina di spugna. Andrea lo fa (molto più raramente) ancora adesso, convinto che mi diverta. La tira a due camere di distanza e mi fa: "Apollo, vai a prendere la pallina! Corri corri corri!". E io per fargli un piacere gliela vado a prendere, non si sa mai che gli sia caduta.

"Non ricordo di chi sono figlio. So che il veterinario insiste col dire che non faccio parte di una razza precisa... bastardo, mi chiama!"

Appena gliela riporto quella carogna la rilancia! "Apollo, va a prendere la pallina! Corri corri corri!". Gliela vado a raccogliere di nuovo, mi sento un po' preso per i fondelli, ma mi convinco che gli può essere scivolata involontariamente di nuovo. Al terzo lancio rifaccio il giro più innervosito che mai, però stavolta non gliela ridò, la tengo ben stretta in bocca e guai a chi la tocca! Che sono stanco di correre per niente. Lui me la strappa dalle fauci e me la lancia di nuovo chiudendo con una frase tipo: "Ti piace tanto la pallina, eh? Sei sempre così felice di fare questo gioco!". A quel punto lo ululo. Se sapessi parlare la sua lingua mi sentirebbe, maledizione! "Amico, non ho più sei mesi! Giocare con la pallina mi fa schifo, solo che sono il tuo cane e quando vedo quel sorriso naïf di gioia sul tuo viso cerco nel mio piccolo di darti soddisfazione! La prossima volta la tua pallina rimbalzina te la vai a raccogliere da solo!".

Ma sono orfano di quei momenti di incondizionata attenzione. È forse il destino di noi duri introversi? Negli ultimi tempi, quando vengono a trovarlo i suoi amici, io faccio loro le feste. Mi accarezzano tre secondi, come dire 'buono, non romperci', e poi si piazzano là, davanti alla Bananastèscion, per ore interminabili. Ho cercato di farmi notare fingendomi morto, ma sembrano non vedermi tanto sono concentrati.

Ieri Andrea mi ha chiamato davanti al video e mi ha detto: "Guarda *Parappa the Rapper*, è un bau come te!". Parapparappapppa... cosa? La sola cosa che riuscivo a vedere era uno sgorbio sagomato che si dimenava e parlava in umanesco ritmato... "Ma guarda come lo fissi attento attento, ti piace Parappa eh?". Gli ho risposto con un rantolo che stava a significare: "Svegliati, a me 'sto Barabba mi fa più che altro impressione", e lui: "Videogioco, questo si chiama videogioco, ti piace Apollo? Al tuo padrone piace tanto tanto". "Andrea, per piacere, non mi parlare come fossi un bambino di tre mesi. Quando fai la cantilena con la voce ti odio! E se vuoi un cane, io sono qui. Quello che muovi con la tua banana di plastica mi pare alquanto idiota".

Ma lui continuava a preferire la Parappastèscion al sottoscritto. Allora ho capito che Andrea aveva bisogno di me. Sono il suo cane, e quando i padroni rammolliti annegano in un problema, noi quadrupedi abbiamo il dovere di intervenire! Gli ho stracciato cavi, macchinetta PS2 e banana marcia a dentate. La sua reazione è stata tutt'altro che entusiastica (vai a fare del bene...). Per questo ora mi trovo segregato nel cesso da tre giorni, esco solo per fare i bisognini in giardino o quando viene a trovarmi quel sadico del cugino di Andrea: quattro anni e una luce spietata che gli attraversa baluginante gli occhi. Vorrei morire ogni volta che mi alza da terra per la coda e poi mi lancia lungo il pavimento di linoleum!

Così questa lettera, che affiderò allo scarico del water, potrebbe essere la mia ancora di salvezza. Spero in un'anima pia che riesca a leggerla e a venirmi in soccorso. Aiutatemi, sono un cane che odia i videogiochi. C'è rimasto qualcuno a questo mondo in grado di accettarmi?

Le opinioni di Andrea Saletti non coincidono necessariamente con quelle di **Videogiochi**.

© 2003 Ubi Soft Entertainment. All Rights Reserved. Beyond Good & Evil, Ubi Soft and the Ubi Soft logo are trademarks of Ubi Soft Entertainment in the US and/or other countries. "PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.

I più attesi da Videogiochi

Half Life 2
Valve tenta di rivoluzionare il genere degli sparatutto in soggettiva con un motore grafico e una fisica di gioco straordinari. **Videogiochi** è in attesa.

(PC) Sierra

Metal Gear Solid 3 Snake Eater
Dopo aver visto Snake sbucare dal fiume travestito da coccodrillo, diventa umanamente impossibile dubitare delle qualità dell'ultimo lavoro di Kojima.

(PlayStation2) Konami

Castlevania: Lament of Innocence
Alle origini, il eterno scontro tra la luce e le tenebre. Prima di Alucard. Prima di Simon Belmont. Un passaggio fondamentale per la saga.

(PlayStation2) Konami

Harvest Moon: A Wonderful Life
Un simulatore di vita bucolica può apparire alquanto singolare. Tranne a coloro che abbiano già affrontato un episodio della serie Natsuki e

(GameCube) Ubi Soft

Direct Online Preview

Oltre il racconto di una notte d'amore

Le anteprime dei videogiochi sono la forma di articolo più irrazionale della stampa specializzata. Almeno dal punto di vista ideale. Le software house si propongono di far conoscere il proprio prodotto al pubblico. Per farlo distribuiscono beta giocabili alla stampa specializzata. Il giornalista testa il gioco, accumula emozioni, matura opinioni, quindi redige la sua anteprima. E filtra ogni impressione dietro parole, numeri, immagini. Il risultato è una visione mediata. Un'esperienza totalmente indiretta. Qualcosa come il racconto di una notte d'amore...

Tra due generazioni di console, le anteprime dei videogiochi scompariranno dalle riviste e dai siti specializzati. La diffusione del collegamento a banda larga e dell'hard disk su console promuoverà l'interazione diretta tra software house e videogiocatore. E nasceranno le Direct Online Preview. Ovvero una forma evoluta di demo on demand. I videogiocatori si collegheranno ai server della software house, accederanno alla sezione del gioco in sviluppo, quindi scaricheranno su HDD il codice di base della demo. Subito dopo il server caricherà nella RAM della console un livello del gioco. E la prova avrà inizio. Il giocatore potrà testare personalmente il gioco a cui è interessato, valutando pad alla mano. Quello che prima era un semplice racconto diventerà realtà. E sarà l'inizio di una notte d'amore. Forse...

O forse il meccanismo delle Direct Online Preview non è così semplice come può sembrare. Il videogiocatore brama demo giocabili, ma una software house può sempre permettersi di offrire al pubblico questo tipo di prodotti? La realizzazione di software dimostrativo richiede tempo e denaro, da investire proprio durante la fase di sviluppo del gioco. La necessità di rilasciare codici non 'improvvisati', come l'80% delle versioni beta, rende ancora più onerosa l'operazione. Impossibile rendere di pubblico dominio un codice 'sporco', ancora non ripulito dai bug, evidentemente inferiore al prodotto finale. Improponibile diffondere sezioni di gioco che, in una fase primordiale di sviluppo, non corrisponderebbero verosimilmente alla versione definitiva, incidendo negativamente sulla valutazione del prodotto. Una softco, d'altra parte, avrebbe interesse a diffondere demo di un gioco di scarso livello? O ancora potrebbe permettersi di far testare giochi quasi completi, come succede in alcune occasioni con la stampa specializzata? La prospettiva cambia. E una prova su strada, in questi termini, non assomiglia più ad una notte d'amore. Ma ad una traversata in un salone di specchi deformanti.

Il giornalismo specializzato in videogiochi ha lo stesso ruolo che compete a tutto il giornalismo: filtrare le informazioni. Un filtro positivo, che acquisisca materiale da fonti 'sporche' (come una vacillante versione beta) e riporti su carta parole, numeri e immagini pulite. Da questo punto di vista, viene da chiedersi, le anteprime dei videogiochi sono davvero la forma di articolo più irrazionale della stampa specializzata? La risposta tra due generazioni di console, quando le Direct Online Preview saranno realtà. O quando ci si renderà conto che, in verità, non sono state altro che l'ennesima invenzione di un articolo visionario...

Phantom Dust (Xbox) p034

Jade Empire (Xbox) p036

Kunoichi (PS2) p037

Transformers Armada: Prelude to Energon (PS2) p038

Ghosthunter (PS2) p040

Unreal Tournament 2004 (PC) p042

S.T.A.L.K.E.R: Oblivion Lost (PC) p044

Forgotten Siren (PS2) p045

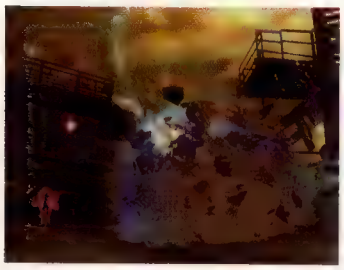
Xiii (PS2, Xbox, GC, PC) p046

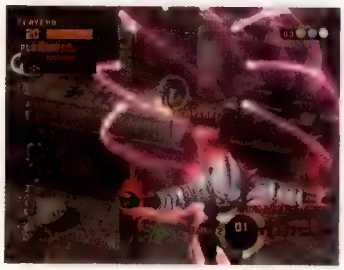
Prince of Persia: The Sands of Time (PS2, Xbox, GC, PC) p047

Max Payne 2: The Fall of Max Payne (PS2, Xbox, PC) p050

Phantom Dust

Da Sega Japan a Microsoft Japan. Il game designer di *Panzer Dragoon* rivela i primi dettagli del suo particolare sparatutto per Xbox





Previsto per l'anno prossimo in Giappone, *Phantom Dust* non ha ancora una data d'uscita americana o europea. Ma non è escluso un lancio occidentale entro la fine del medesimo anno

Nonostante le difficoltà incontrate da Xbox in Giappone sin dal suo esordio e i numerosi licenziamenti che Microsoft ha dovuto ordinare per ridurre al minimo le spese della propria filiale nipponica, sono diversi i progetti che la casa di Redmond sta portando avanti nei propri studi di Tokyo. Uno dei titoli dal maggiore potenziale è certamente questo *Phantom Dust*, presentato al pubblico per la prima volta durante il recente Tokyo Game Show. L'action game, sviluppato da un team sorto solo da qualche mese e composto prevalentemente da ex-membri di Tecmo, Konami e Sega, nasce da un'idea di **Yukio Futatsugi**, un nome sconosciuto ai più, ma che acquista immediatamente peso se si considera che il giovane produttore è stato a capo dello sviluppo dei tre episodi di *Panzer Dragoon* usciti su Saturn. Dopo parecchi anni passati in Sega e qualche esperienza poco felice con altre due softco giapponesi ("è stato un periodo talmente orrendo che preferisco non fare nemmeno il nome di queste due società", dichiara ridacchiando), Futatsugi-san è approdato in Microsoft e ha immediatamente cercato di sviluppare un concept che aveva in mente da parecchio tempo.

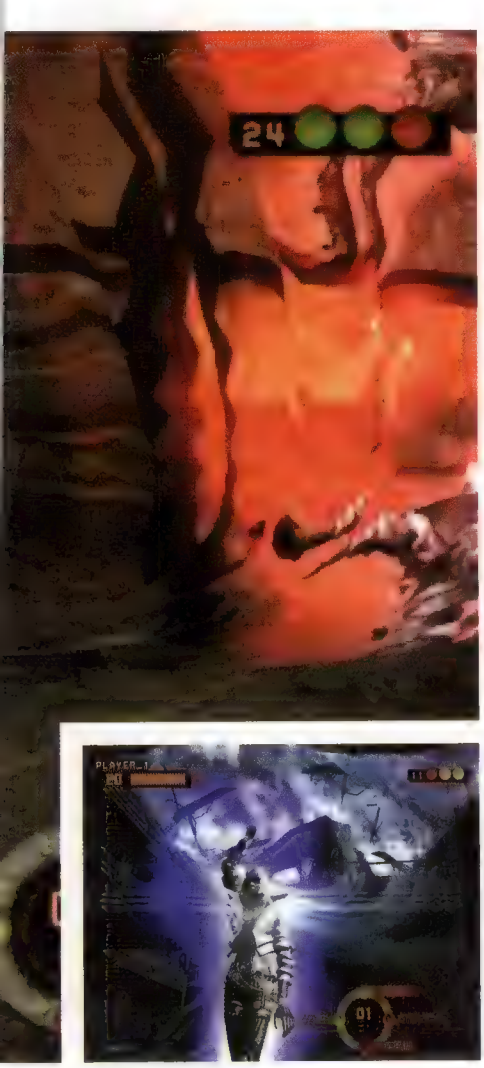
"*Phantom Dust* vuole essere un titolo originale, il primo del suo genere", dichiara. "Essenzialmente è un action game, ma con una forte componente tattica. Il gioco vero e proprio ha una meccanica improntata all'azione, ma prima di ogni missione è necessaria una fase di pianificazione che richiede parecchia strategia". **Videogiochi** ha qualche dubbio sull'effettiva originalità del titolo: *Phantom Dust* è essenzialmente uno sparatutto in terza persona dove un massimo di quattro personaggi per livello/arena saltano, corrono e sparano proprio come farebbero in un qualsiasi *Unreal*. È indubbio però che pochi giochi simili possano vantare un arsenale di oltre 300 armi. "Ogni personaggio controllato dalla CPU vanta comportamenti e armi differenti", spiega Futatsugi-san. "Prima di ogni livello, il giocatore deve scegliere quali delle 300 armi utilizzare. L'utente ha 30 'slot' liberi, per sistemi di difesa e di attacco, e deve ponderare la propria scelta per non lasciarne fuori qualcuno che potrebbe rivelarsi essenziale". Una volta selezionato il proprio arsenale, le armi vengono disseminate per il livello sotto forma di globi dando modo di recuperarle durante i combattimenti. Il meccanismo di raccolta è strettamente collegato al sistema di controllo: passando sopra ogni globo è necessario premere uno dei tasti di fuoco per ottenere l'arma in esso contenuta. Da quel momento in poi, il tasto premuto sarà deputato all'utilizzo dell'arma in questione. Oltre a globi rossi e blu (custodi rispettivamente di armi d'attacco e sistemi di difesa), gli stage contengono diversi globi bianchi che permettono di aumentare l'efficacia dei propri attacchi. Efficacia che cresce con il passare dei secondi e diminuisce con l'utilizzo costante della medesima arma.

> "*Phantom Dust* vuole essere un titolo originale, il primo del suo genere. Essenzialmente è un action game, ma con una forte componente tattica"

Ciò che immediatamente stupisce di *Phantom Dust* è l'ottimo livello di dettaglio che caratterizza le scenografie (ricche di elementi demolibili): gli scenari postapocalittici si sposano alla perfezione col look fumettoso del protagonista, donando al titolo un carattere unico. "Per il protagonista ci siamo ispirati ad 'Akira'", confessa Futatsugi-san. "Non solo per il design, ma anche per quanto riguarda i poteri ESP e la complessità della mente. L'eroe di *Phantom Dust* è dotato di poteri simili, ma al tempo stesso è confuso su quello che lo circonda e non ha ben chiaro cosa stia succedendo al proprio pianeta". Questo è tutto quello che è possibile sapere sulla trama, un aspetto del gioco che, nel caso non fosse ancora chiaro, in *Phantom Dust* conta comunque meno del due di briscola.

Un aspetto che non lascia indifferenti è la colonna sonora, caratterizzata da una forte impronta 'industriale': ossessiva, metallica e al tempo stesso melodica. Sfortunatamente Futatsugi-san è omertoso a riguardo ("l'autore delle musiche ha lavorato a diverse colonne sonore di film, ma non avendo ancora risolto tutti i dettagli del suo contratto preferiamo aspettare prima di fare un annuncio definitivo in merito"), ma è evidente il

Sistema: **Xbox**
Produttore: **Microsoft**
Sviluppatore: **Interno**
Versione: **Giapponese**
Data d'uscita: **2004**



talento di chiunque ne sia il responsabile.

Dopo aver provato *Phantom Dust* in singolo (l'annunciata modalità mulitiplayer, che permetterà a quattro giocatori di sfidarsi online oppure in LAN, con due giocatori in splitscreen su ogni console, non era disponibile nella versione dimostrativa), le uniche perplessità di **Videogiochi** riguardano solo la possibile mancanza di profondità e la gestione della telecamera. Nel primo caso, una meccanica così semplicistica è un ideale terreno di coltura per la noia, nonostante l'arsenale consenta di provare ogni volta nuove esperienze balistiche. Nel secondo, la possibilità di 'lockare' il nemico mediante tasto R facilita solo parzialmente le manovre del giocatore, che spesso non ha la minima idea della propria posizione rispetto ai nemici. Due aspetti che il team di sviluppo dovrà tenere in forte considerazione nei mesi che mancano alla release del gioco.

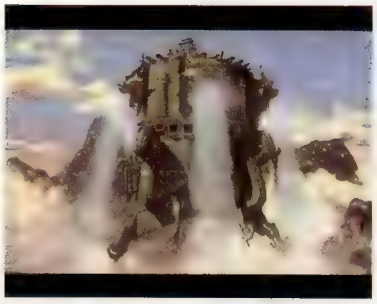
"*Phantom Dust* è un titolo pensato in primis per l'utenza occidentale. Anche per questo abbiamo optato per una colonna sonora che si adattasse ai gusti europei". Yukio Futatsugi, producer

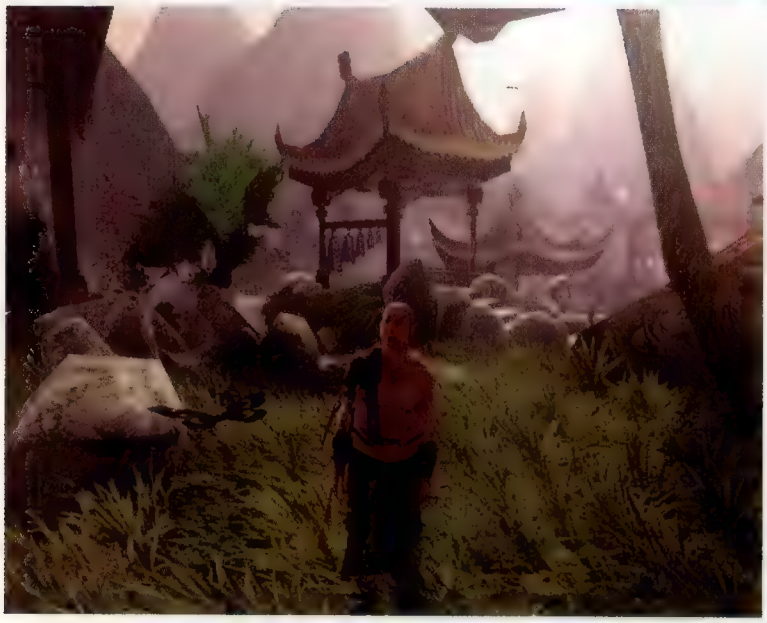
Il sistema di controllo risulterà familiare all'utenza console con una certa dimestichezza con gli FPS, ma la possibilità di decidere durante la partita a quale tasto di fuoco demandare l'utilizzo di una particolare arma è una caratteristica inedita

Jade Empire

Sistema: **Xbox**
Produttore: **Microsoft**
Sviluppatore: **BioWare**
Versione: **Americana**
Data d'uscita: **Autunno 2004**

Prendete *KOTOR* e sostituite la forza con lo zen e i poteri jedi con le arti marziali. Benvenuti nel nuovo mondo firmato BioWare



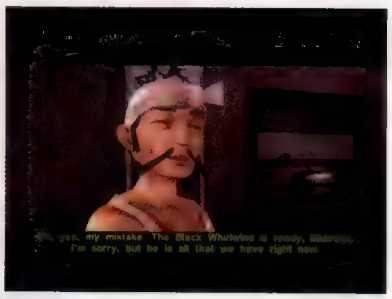


Doveva essere la presentazione di punta di Microsoft per questo Tokyo Game Show, ma l'inaspettata diffusione anzitempo delle prime immagini di *Jade Empire* ha rotto le uova nel paniere a BioWare e alla casa di Redmond. Ciononostante i due amministratori delegati della softco canadese, Greg Zeschuk e Ray Muzyka, erano tutt'altro che imbarazzati nel mostrare il gioco alla stampa. E una volta data un'occhiata al titolo in questione è facile capire perché: *Jade Empire* sembra possedere le medesime caratteristiche che hanno decretato l'enorme apprezzamento di *Star Wars: Knights of the Old Republic* da parte di critica e pubblico.

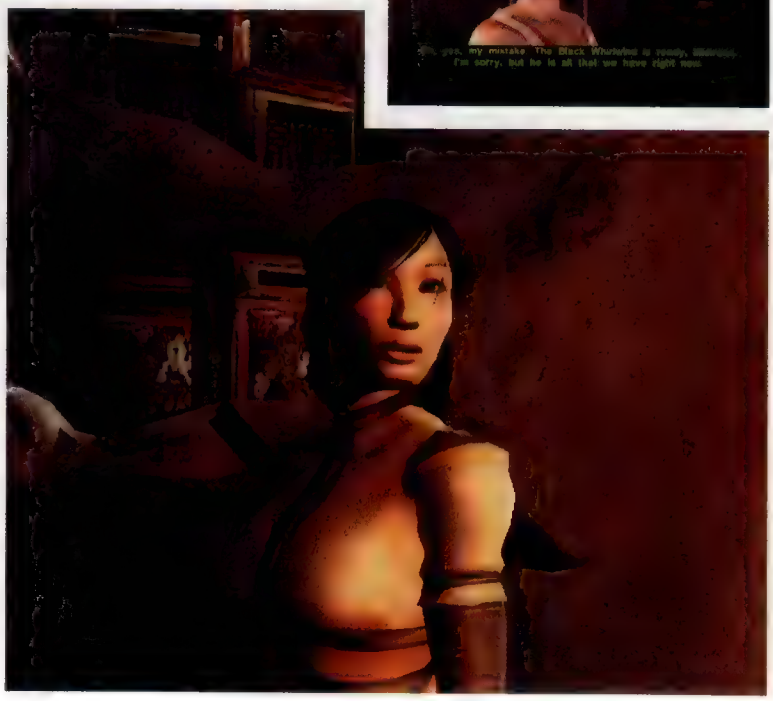
"*Jade Empire* è per molti versi simile a *Knights of the Old Republic*", spiega Muzyka. "La meccanica e il concept sono simili. Si tratta sempre di un Action RPG in cui abbiamo cercato di dare la massima libertà possibile al giocatore". In realtà basta dare una rapida occhiata alla demo portata in Giappone per rendersi conto delle notevoli differenze fra i due titoli sopracitati.

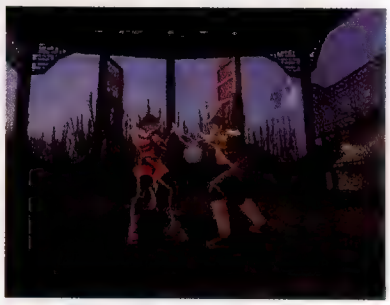
Si comincia con l'ambientazione: le avventure narrate in *Jade Empire* si svolgono in un luogo ispirato alla Cina del passato, un luogo dove essere umani e creature mitologiche convivono, e dove forze soprannaturali e poteri magici sono all'ordine del giorno. Si passa poi alla tecnologia, che ha compiuto un notevole balzo in avanti. Muzyka definisce l'engine di *Jade Empire* come "un motore Xbox di seconda generazione", e quali vantaggi questo possa portare sono evidenti: texture più definite, un numero di poligoni a video nettamente superiore ("il triplo di *KOTOR* per quanto riguarda i modelli degli esseri umani", dice Zeschuk), effetti di luce e ambientali migliorati, e routine per il movimento dei vestiti davvero convincenti. E si finisce con la meccanica dei combattimenti, decisamente più spettacolari e immediati in *Jade Empire*. All'inizio dell'avventura il giocatore ha la possibilità di decidere un proprio stile di combattimento. Nel corso del gioco potrà poi scegliere se migliorare quello stile o impararne di nuovi fra i 30 previsti. La cosa interessante è che il giocatore può cambiare il proprio stile (fra quelli acquisiti) durante i combattimenti per adeguarsi alle mutevoli tecniche adottate dall'avversario.

A completare il quadro su un titolo che in molti definiscono come uno dei più promettenti del 2004, merita menzione una storia che miscela magia, lotta per il potere, amore e un pizzico di umorismo. "Con *KOTOR* dovevamo attenerci al mondo di Star Wars, il che significa che tutto doveva essere essenzialmente incentrato sulla lotta fra il bene e il male", confessa Muzyka. "Con *Jade Empire*, invece, abbiamo avuto più libertà e cercheremo di trasmettere questa libertà al giocatore". Parola di BioWare.



"Lo sviluppo di *Jade Empire* è iniziato oltre due anni e mezzo fa", dichiara Zeschuk. "E ne avremo per almeno un altro anno. Ma nel frattempo stiamo portando avanti altri progetti..."





Kunoichi

Sistema: **PlayStation2**
Produttore: **Sega**
Sviluppatore: **Interno (Overworks)**
Versione: **Giapponese**
Data d'uscita: **Dicembre**

La moda delle protagoniste femminili non accenna a calare. Ora anche il ninja di *Shinobi* è andato in pensione, rimpiazzato da un'acrobatica collega

L'arrivo di *Shinobi* su PlayStation2 qualche mese or sono non ha avuto certo i caratteri dell'evento: l'uscita del gioco è passata inosservata ai più e chi vi ha invece dedicato il proprio tempo libero ha lamentato mancanza di personalità, monotonia e scarsa realizzazione tecnica. Dopo un simile risultato, qualsiasi software house avrebbe probabilmente gettato la spugna, ma non Sega. In Overworks sono quindi tornati al lavoro e hanno sfornato un seguito che ricalca le orme del predecessore, cercando al tempo stesso di estinguere la maggior parte dei suoi difetti.

Con l'approssimarsi della data d'uscita, Sega ha approfittato del recente Tokyo Game Show per presentare *Kunoichi* in forma giocabile, attirando un discreto numero di persone attorno alle postazioni dimostrative allestite allo scopo. Rispetto al prequel, la prima differenza che salta all'occhio è rappresentata naturalmente dalla protagonista: tanti saluti al vecchio ninja e un benvenuto alla ragazza in costume bianco-rosso dal look futuristico, quindi. La donzella sembra molto più atletica del suo collega dal vestito blu ed è in grado di spiccare balzi apparentemente più alti di quelli a disposizione del proprio predecessore, nonché di muoversi più velocemente, coniugando attacchi letali e fulminei a spettacolari corse sulle pareti verticali. In barba al 'sesso debole', la nuova protagonista gode di un ricco repertorio di attacchi e magie inedite, ma è al momento difficile stabilire in che misura influiscano effettivamente sulla dinamica di gioco. A giudicare dal livello provato in fiera, non si direbbe che *Kunoichi* ambisca a rivoluzionare l'impianto di gioco originale, ma in termini di personalità e carattere del protagonista, si è sicuramente compiuto un passo avanti.

Più significativo sembra essere il trattamento subito dal comparto estetico, sensibilmente migliorato in *Kunoichi*. Al di là dell'ambientazione futuristica, che poco ha da spartire con quella di *Shinobi*, gli scenari denunciano un livello di dettaglio superiore al prequel, con texture generalmente più definite e gradevoli effetti di luce. Più ispirato anche il design dei nemici, sia in termini prettamente morfologici che comportamentali, con alcuni boss di fine livello semplicemente grandiosi.

Nel complesso, il titolo Overworks sembra quindi possedere l'appeal necessario per incontrare i gusti dei numerosi fan Sega. E il fatto che la protagonista sia una donna non sarà certo di impedimento all'apprezzamento da parte dei giocatori saltuari...

A differenza di *Shinobi*, in *Kunoichi* è possibile linkare diverse magie così da ottenere combo devastanti

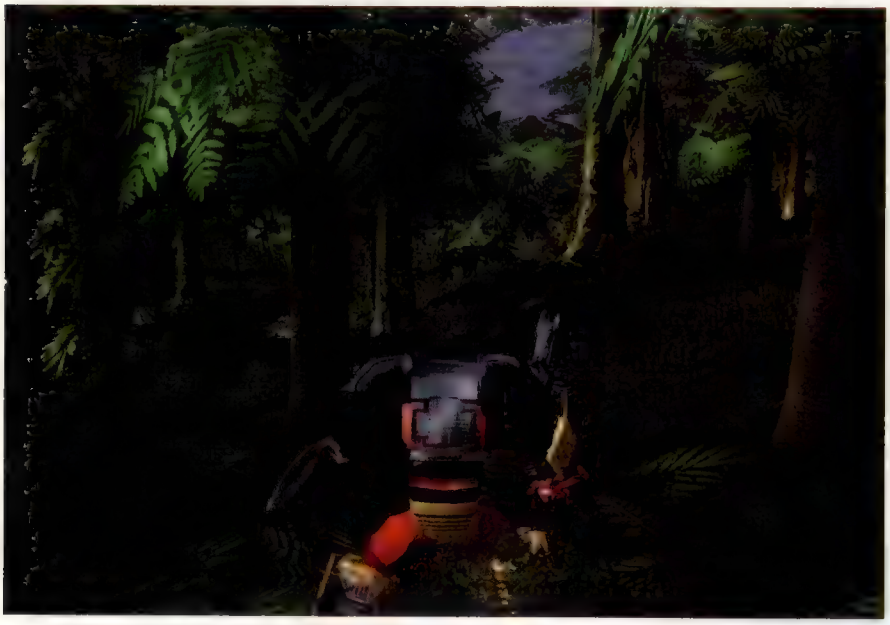
Nonostante sia evidente lo sforzo di Overworks teso a rendere più affascinanti le ambientazioni, alcuni livelli di *Kunoichi* denunciano purtroppo una sobrietà invero eccessiva

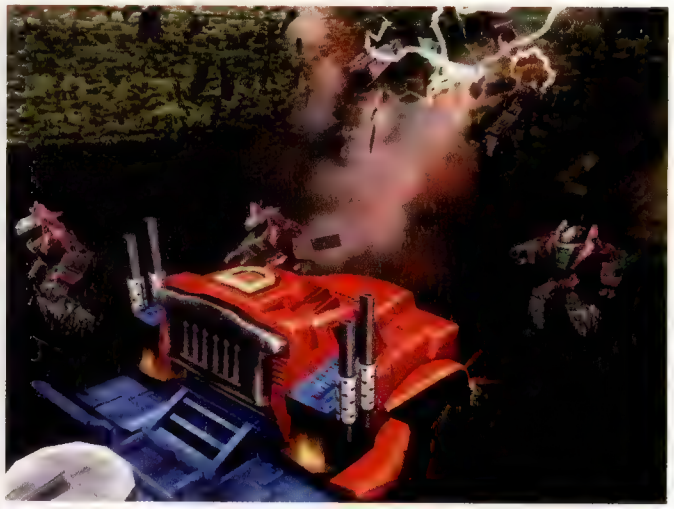
Dororo

Le postazioni parcheggiate di fronte a *Kunoichi* all'ultimo TGS erano dedicate a *Dororo*, un hack'n slash game che passerebbe probabilmente inosservato se non fosse per l'eccellente character design. Il titolo è infatti realizzato in collaborazione con Tezuka Productions, la casa del 'dio dei manga' che produce proprio il fumetto 'Dororo'. Maggiori informazioni sul gioco e sul bizzarro duo di protagonisti (un uomo a cui i demoni hanno rubato diverse parti del corpo, ora rimpiazzate da spade e armi simili, e un bambino) nei mesi a venire.

Transformers Armada Prelude to Energon

Sembra l'ultimo dei giochi su licenza per ragazzini. Il videogioco dei Transformers? Ma per favore. Eppure l'ultima produzione dell'australiana Melbourne House promette di risolversi in un prodotto di inaspettata qualità





Di regola la telecamera mostra la scena dalle spalle del proprio personaggio, ma è possibile passare ad una visuale in soggettiva nel caso le circostanze debbano richiedere tiri di precisione. In quest'ultima modalità, è possibile inclinarsi a destra o a sinistra quanto basta per sporgersi e far fuoco da eventuali ripari

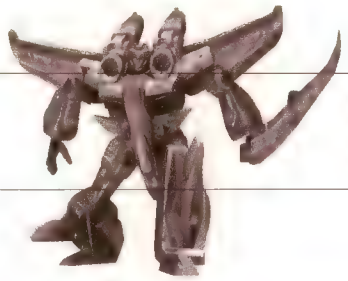
Sei nella giungla. Coperto da una rigogliosa vegetazione, osservi i nemici venire dal fiume. Dopo anni di esperienze videoludiche sai perfettamente cosa fare. Ti sposti lateralmente compiendo una mezza circonferenza attorno al gruppo. Quindi ti fermi, imbracci il fucile di precisione e ti sbarazzi del comandante con un colpo alla testa. Ma così facendo sai di aver rivelato la tua posizione. E allora sfoderi il lancia missili e bombardi la zona finché rimane un solo sopravvissuto. Che stendi con un attacco corpo a corpo. E fin qui tutto normale. Ma poi ti trasformi in un'auto sportiva simil-Porsche color giallo canarino e ti produci in sbeffeggianti sgrommate e derapate sui resti dei tuoi avversari.

"Per quanto un gioco di guida ti faccia sentire un tutt'uno con la tua auto da corsa, solo in qualità di Transformer puoi davvero essere una macchina"

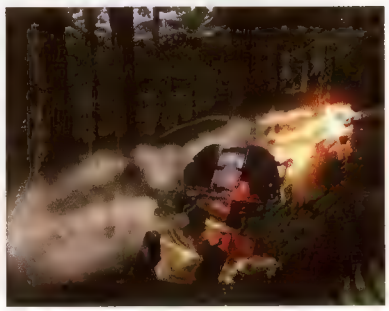
Videogiochi non vi racconta di *Armada* perché va pazza per la serie 'Transformers'. Bensì perché sembra possedere le (rare) qualità per collocarsi in quella ristretta schiera di videogiochi su licenza a cui vale la pena dedicare parte del nostro prezioso tempo libero. Il successo del franchise è sempre dipeso da una ragione tanto semplice e stereotipata quanto difficilmente opinabile: "I ragazzi adorano le macchine. I ragazzi adorano i robot. Facciamo un robot che è anche una macchina!". Forse inavvertitamente (o forse no) Melbourne House ha modificato l'equazione per adattarla al nuovo mercato di applicazione. "I giocatori amano gli sparatutto. Ai giocatori piace anche guidare macchine veloci. Che ne dite di..."

Non è certo la prima volta che un videogioco permette al tempo stesso di guidare e sparare. **Videogiochi** ha trascorso fin troppe ore sui Warthog di *Halo* per osare sostenere il contrario. Ma solitamente, l'inclusione di jeep, carri armati ed altri veicoli rappresenta una semplice estensione del gioco, ed il loro impiego è spesso razionato e comandato. In *Armada*, invece, guidare e sparare sono due attività strettamente collegate. Nulla ti prepara al piacere di percorrere le scale di un tempio azteco al volante di un TIR. Il bello dei videogiochi è che ti permettono di fare cose che nella vita normale ti sono precluse. Ne consegue che i videogiochi sono ancora più belli quando ti permettono di fare cose che *normalmente* i giochi stessi non ti permettono di fare. E per quanto un simulatore di guida ti faccia sentire un tutt'uno con la tua auto da corsa, solo in qualità di Transformer puoi davvero essere una macchina.

La novità su cui si basano i cartoni animati della serie 'Armada', i relativi giocattoli e, adesso, il videogioco dedicato, è la scoperta dei Mini-con, una terza tipologia di robot dalle modeste dimensioni, capaci di interfacciarsi ai robot più grandi e concedere loro abilità extra in cambio di un po' di energia. In pratica sono una sorta di pacifici parassiti di metallo e silicio. Di conseguenza, i Mini-con diventano l'oggetto del contendere fra i due storici antagonisti della serie, i Transformer e i Decepticon, scatenando così la guerra narrata da *Transformers Armada*.



Sistema: **PlayStation2**
Produttore: **Atari**
Sviluppatore: **Melbourne House**
Versione: **Europea**
Data d'uscita: **Maggio 2004**



È interessante notare che sebbene non si tratti di un'invenzione di Melbourne House, il modo in cui funzionano i Mini-con (in pratica sono dei power-up) sembra pensato proprio per un impiego in ambito videoludico. Di conseguenza si trovano perfettamente a loro agio nel ruolo rivestito in *Armada*, ricompensando il giocatore al termine delle sue ricerche e scandendone la progressione lungo il gioco. Gli sviluppatori sono consapevoli dell'importanza di gratificare l'utente, e sperano che il ritrovamento di ogni Mini-con produca la medesima eccitazione che accompagna l'apertura dei forzieri in *Zelda*. Non a caso l'accecante bagliore irradiato dal Mini-con durante la 'sequenza di recupero' sembra una chiara citazione dell'opera di Miyamoto.

Alcuni Mini-con offrono funzionalità standard, come un lanciamissili o l'ispessimento degli scudi, mentre altri ne concedono di più significative dal punto di vista tattico come l'invisibilità, la visione notturna o la facoltà di volare. Ogni Mini-con, inoltre, assorbe energia più o meno voracemente, pertanto la scelta dell'equipaggiamento deve tenere in considerazione il livello di produzione energetica del proprio Transformer. Ne consegue che sebbene il gioco offra solo tre personaggi giocabili (Hot Shot, Ptimus Prime e Red Alert, selezionabili prima di affrontare ogni livello), è possibile ottenere dozzine di combinazioni diverse per far fronte alle differenti situazioni proposte.

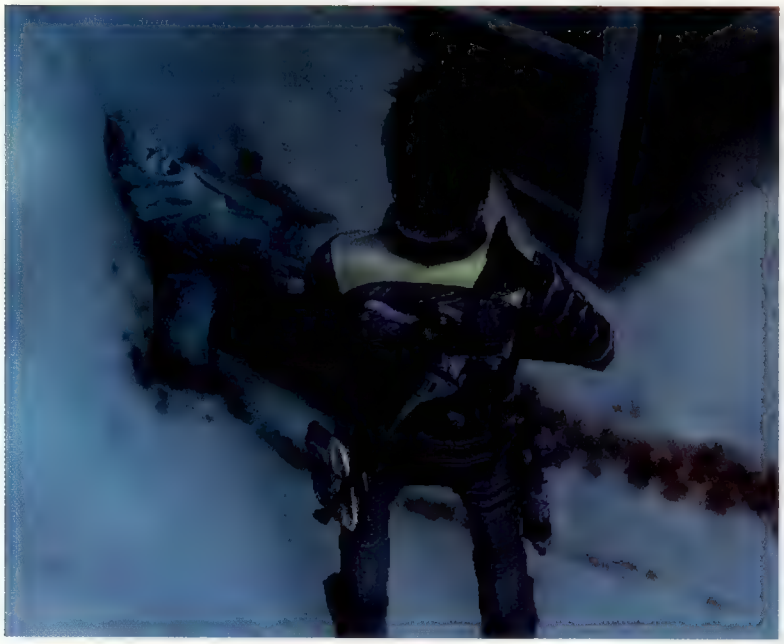
L'impressionante estensione dei livelli non è solo un pretesto per dimostrare la potenza del motore grafico. Gli ambienti di gioco nascondono un totale di 40 Mini-con, il cui progressivo ritrovamento conferisce le abilità necessarie per ritornare sui propri passi ed accedere a zone prima precluse, a loro volta custodi di altri Mini-con. I combattimenti con i boss non sono limitati entro alcun tipo di arena, pertanto se l'esito dello scontro dovesse pendere a favore dell'avversario, esiste sempre la possibilità di trasformarsi e fuggire per riprendere fiato. Ovviamente ciò non impedisce all'avversario di trasformarsi in elicottero e lanciarsi all'inseguimento.

Dopo i pessimi exploit di *Tranformers* (C64, Ocean) e più recentemente di *Transformers: Beast Wars Metals 64* (N64, Takara), non è difficile capire perché i videogiochi dedicati ai robot-macchina non godano di una buona reputazione. Così come non è difficile indovinare il vostro disappunto nel vederne il prossimo esemplare anticipato su queste pagine. Ma nell'opera prodotta da Melbourne House esistono davvero fodate potenzialità di riscatto. Pertanto seguirne lo sviluppo è il minimo che **Videogiochi** possa suggerire di fare.

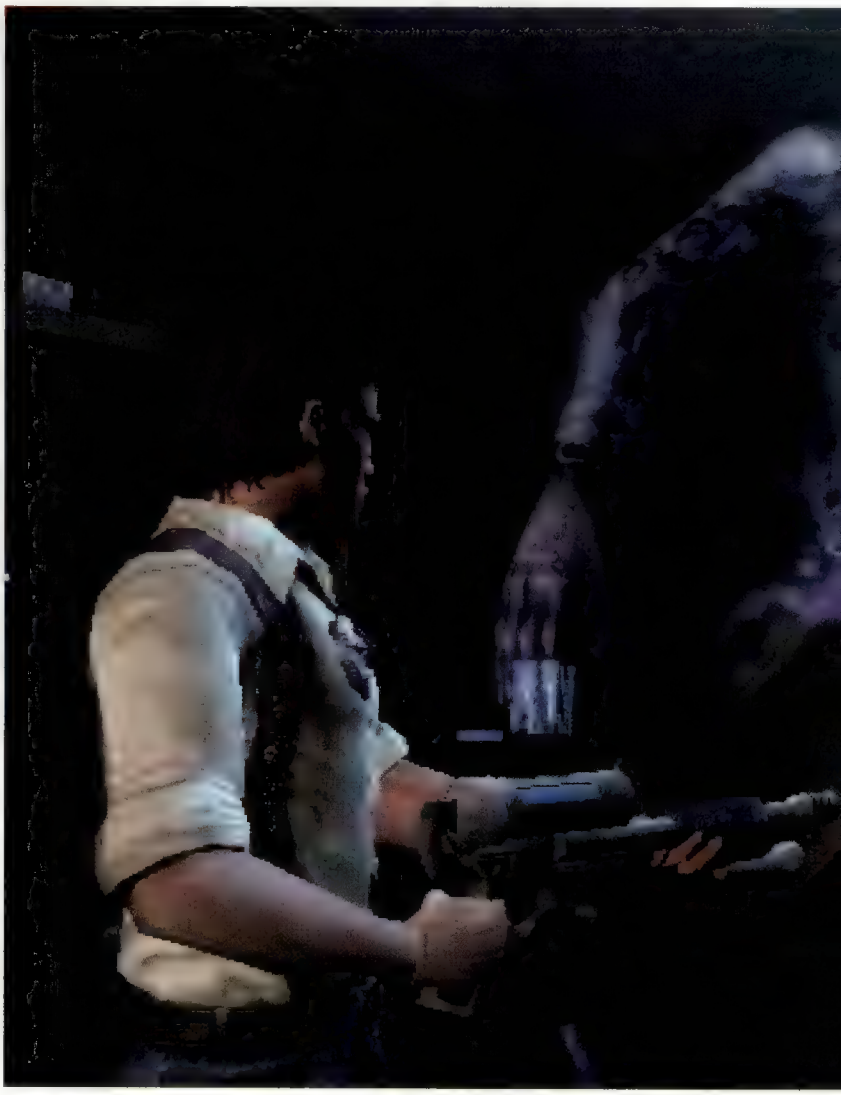
Sebbene i Transformer si muovano pesantemente, non appaiono mai lenti o impacciati. Merito anche di un eccellente lavoro di animazione

Ghosthunter

Uno dei titoli più importanti di SCEE denuncia un preoccupante indirizzamento verso un'utenza alle prime esperienze con il videogioco



La cura riposta nei dettagli grafici è sorprendente. I pantaloni indossati dal protagonista si bagnano durante le traversate nell'acqua per poi asciugarsi lentamente una volta fuori



Se con *Ghosthunter* SCEE intende dimostrare le capacità grafiche di PlayStation2, non ha nulla da temere. Mosso da una nuova versione del motore di *Primal*, il nuovo lavoro di Cambridge Studios mette facilmente a tacere ogni accusa di obsolescenza mossa all'hardware Sony. La qualità dell'immagine è stupefacente, gli effetti di illuminazione sconvolgenti, le texture dettagliatissime. Non mancano altrettanto sorprendenti manifestazioni fisiche come il movimento dell'acqua o l'oscillazione di tendaggi e vegetazione provocati dall'interferenza del protagonista. Il tutto a 30fps, certo, ma se esiste un motore grafico teoricamente in grado di gestire su PS2 una copia quasi perfetta della versione Xbox di *Splinter Cell*, è senz'altro questo. D'altro canto, se con *Ghosthunter* SCEE intende dimostrare anche la creatività dei suoi team interni in materia di puro game design, farebbe bene a riconsiderare le proprie convinzioni.

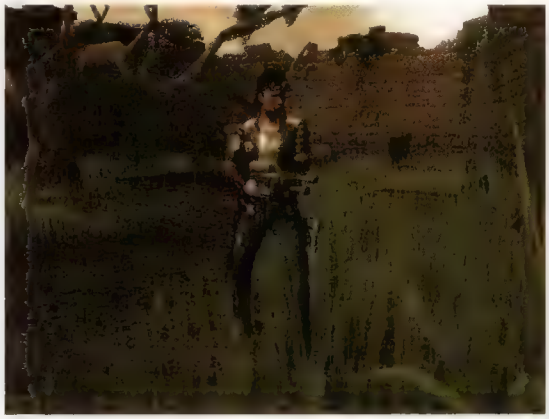
Videogiochi non esisteva quando *Primal* venne mostrato alla stampa per la prima volta. Ma chi la redige sì, e ricorda distintamente un gioco tecnicamente eccezionale, afflitto solo da quelle carenze che il buon senso e l'esperienza invitano ad attribuire alla natura embrionale di un progetto. La storia sembra ripetersi con *Ghosthunter*, con la differenza che il beneficio del dubbio all'epoca concesso a Studio Cambridge affoga stavolta all'ombra del pessimo risultato ottenuto con *Primal*. In altre parole, non c'è da fidarsi. E l'indagine condotta su una versione moderatamente completa di *Ghosthunter* non aiuta a cambiare atteggiamento.

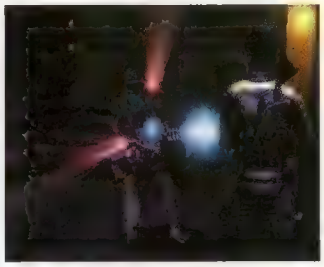
Ciò che stupisce immediatamente è l'assoluta irrilevanza della natura ectoplasmatica degli avversari. Ci si aspetterebbe spettri immuni ai proiettili e capaci di attraversare pareti. Al contrario, li si impallina allegramente con il fucile a pompa, magari dopo averli chiusi in un angolo. L'ilarità tocca picchi inattesi nel livello ambientato in una putrescente palude, in cui il giocatore è assediato da 'spiriti-cecchino' appostati alle finestre di alcune abitazioni fatiscenti. A dispetto della logica, un colpo sparato alla testa con il proprio fucile di precisione ha un effetto letale rispetto a quelli indirizzati al 'corpo'. Alcuni fantasmi non possono essere uccisi dal piombo esploso dalle armi da fuoco, ma solo indeboliti, dando modo di catturarli risucchiandoli in un apposito apparecchio da scagliare loro a mo' di frisbee. Curiosamente, questo è vero per alcuni e non per altri, con ovvie ripercussioni sulla coerenza.

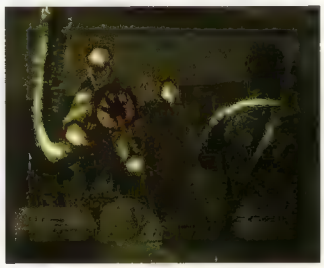
Si potrebbe soprassedere sulle idiosincrasie concettuali di *Ghosthunter* se le sparatorie proponessero qualcosa di interessante, ma di fatto risultano legnose e tutt'al-

"Oltre a non avere un corpo, i fantasmi sembrano anche sprovvisti di cervello, pertanto affrontarli equivale a rincorrere galline senza testa"

Sistema: **PlayStation2**
Produttore: **SCEE**
Sviluppatore: **Interno (Cambridge Studios)**
Versione: **Europea**
Data d'uscita: **7 novembre**



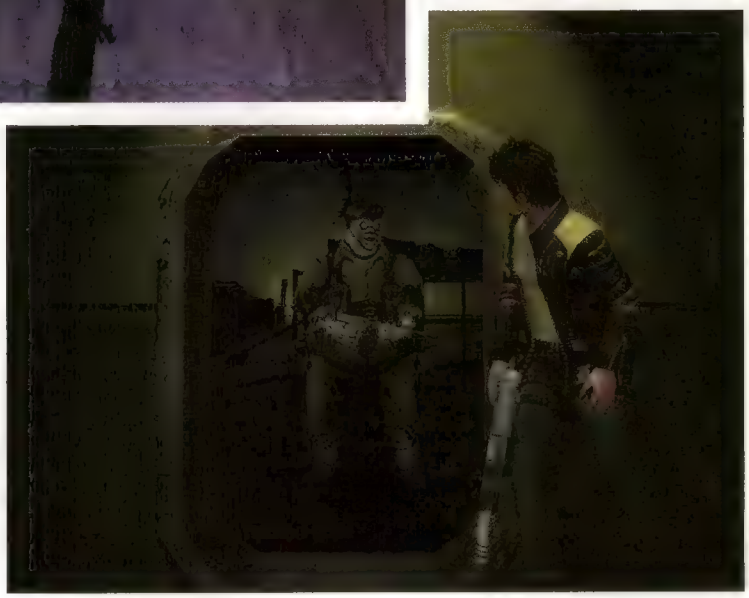




tro che esaltanti. Entrati in 'modalità combattimento' il sistema di controllo si poggia sull'impiego dei due stick analogici (rispettivamente per muoversi e puntare) e dei due tasti dorsali destri (rispettivamente per sparare e scagliare il frisbee). L'impossibilità di saltare, rotolare o più in generale prodursi in acrobazie che infondano allegria alle dinamiche dei combattimenti, conduce all'atrofia ludica. Oltre a non avere un corpo, i fantasmi sembrano anche sprovvisti di cervello, pertanto affrontarli equivale a rincorrere galline senza testa.

Ghosthunter, Sony obietterebbe, è soprattutto un'avventura. I combattimenti hanno un peso marginale nell'economia di gioco rispetto all'esplorazione e alla risoluzione degli enigmi. Sebbene discutibile, una simile linea difensiva getterebbe le sue fondamenta su un terreno apparentemente incerto. Come il peggiore dei *Tomb Raider*, il titolo di Cambridge Studios sembra un inno al gioco basato sulla limitazione arbitraria delle abilità del giocatore. Un attimo prima passeggi tranquillamente immerso nelle fogne fino alle ascelle. Un attimo dopo un muro invisibile impedisce di fare altrettanto nella palude. Il gioco dapprima insegna ad issarsi su scale a pioli e impalcature, per poi negare la possibilità di scavalcare una semplice staccionata. Tutto questo per indirizzare verso un percorso sfacciatamente prestabilito e privo di logica. A che scopo montare una infinità di porte laddove la maggior parte di esse è solo carta da parati?

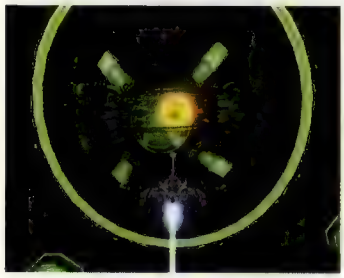
Una delusione in the making? **Videogiochi** vuole essere ottimista, ma le riesce alquanto difficile.



L'abilità di strisciare spalle al muro e fare capolino dagli angoli indica che non mancheranno fasi stealth. Resta ancora da vedere come queste ultime verranno implementate

Unreal Tournament 2004

Un nuovo e sanguinario torneo è alle porte. Epic svela i segreti dietro il prossimo capitolo della sua fortunata serie



Nella modalità Assault, la partita può essere divisa in fasi diverse di attacco e difesa. Epic ha introdotto anche la possibilità di impiegare esclusivamente i veicoli

Quando *Unreal Tournament 2003* fece la propria comparsa sul mercato, dopo anni di lunga attesa, il pubblico PC si divise. Da un lato si schierarono gli utenti 'pro', che ne deprecarono la giocabilità troppo simile a *Quake*. Dall'altro chi si avvicinava per la prima volta ad *Unreal*, che venne rapito dal notevole impianto grafico. Lanciare una nuova versione a solo un anno di distanza è una decisione quantomeno singolare per Epic. Soprattutto perché contravviene a tutte le più elementari regole dei giochi online che mirano alla costruzione di una forte base di utenti (per la nascita di serie competizioni) a beneficio della longevità del gioco.

Unreal Tournament 2004 introduce numerose novità rispetto al prequel. L'impressione iniziale, da questo punto di vista, è quella di trovarsi di fronte a qualcosa di più di un semplice aggiornamento. La caratteristica più rilevante è indubbiamente rappresentata dall'introduzione dei veicoli. Una scelta che segue l'impostazione brillantemente inaugurata da *Battlefield 1942*, e che si concretizza nella nuova modalità 'Onslaught', specificatamente disegnata per lo sfruttamento dei mezzi. L'Onslaught prevede lo scontro tra due squadre con l'obiettivo di eliminare il generatore della base avversaria. La missione può essere portata a termine solo dopo aver conquistato una serie di punti, i Power Node, in apparizione sulla mappa in maniera sequenziale, facendo così avanzare contemporaneamente i punti di *respawn* della squadra e aumentando il numero di mezzi a sua disposizione.

Di per sé divertente e coinvolgente, l'impiego dei mezzi trova però la sua massima espressione nella modalità 'Assault', presente nelle passate edizioni del gioco, ma non in *UT2003*. Basata su una struttura a missioni, l'Assault è stata ulteriormente approfondita grazie all'implementazione di obiettivi consecutivi. Uno dei livelli visionati da **Videogiochi** prevedeva l'attacco ad una nave Skarj caratterizzato da una prima sequenza su caccia, in perfetto stile *space sim*, e un successivo sbarco con azione a piedi. Un incrocio di generi che rappresenta una novità nel panorama fossilizzato degli FPS online, ma che difficilmente potrà affascinare i giocatori più interessati alla competizione, visto il grande numero di utenti necessari per fruirne al meglio.

Strutturalmente le mappe di *UT2004* (uno dei punti deboli della versione *2003*) presentano scenari molto ampi, con ambientazioni in esterni e interni. I livelli testati, un limitato campionario degli oltre quaranta che saranno disponibili nella versione finale, offrivano architetture ben concepite e, a tratti, idee di gioco originali (è il caso di una sfida uno contro uno in modalità Capture the Flag a *respawn* invertiti), apparendo in generale più curate rispetto a quelle della precedente edizione del gioco.

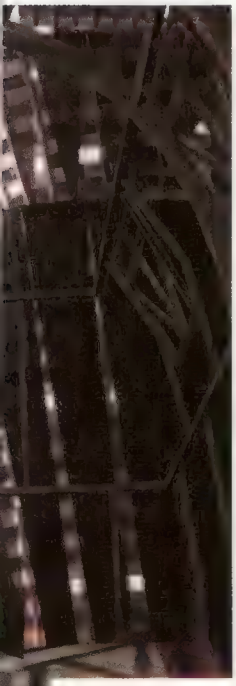
Poche novità di rilievo in merito alle armi. Oltre al ritorno dello Sniper Rifle, sono state aggiunte delle contromisure specifiche per i veicoli, come missili anticarro e mine (dotate persino di una minima area di movimento automatico). Sulla base delle critiche ricevute dai giocatori 'pro', è stato inoltre fatto un lavoro di bilanciamento per tutte le armi, incluso anche lo Sniper Rifle, ora sprovvisto di modalità di fuoco rapido.

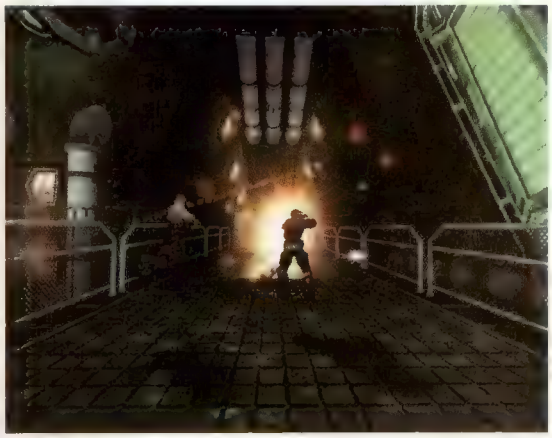
Anche graficamente, per quanto sia difficile notarlo a colpo d'occhio, Epic ha svolto un buon lavoro di rifinitura, in primis per quanto riguarda il dettaglio dei modelli. Questo, unito alla maggiore vastità delle mappe, offre un impatto visivo di notevole

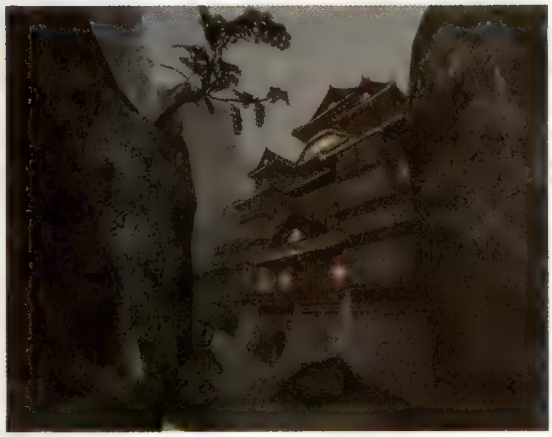
Guida Spericolata

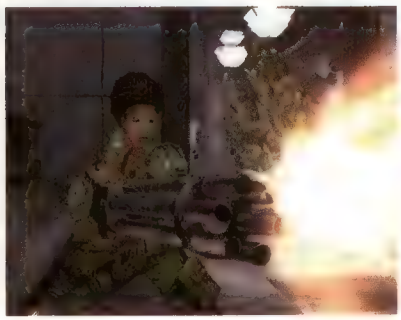
UT2004 presenta una discreta scelta di veicoli. **Videogiochi** ha potuto visionare alcuni di essi: due tipi di jeep d'assalto, un carro, un caccia e un hover monoposto. Stranamente, solo una delle due jeep presentava spazio per altri passeggeri (al comando degli strumenti offensivi), mentre tutti gli altri veicoli offrivano solo il posto del pilota. Il modello di guida ricalca perfettamente quello usato da *Battlefield 1942*, con la gestione indipendente del veicolo e delle eventuali armi, prendendo quindi le distanze dal sistema impiegato in *Halo*.

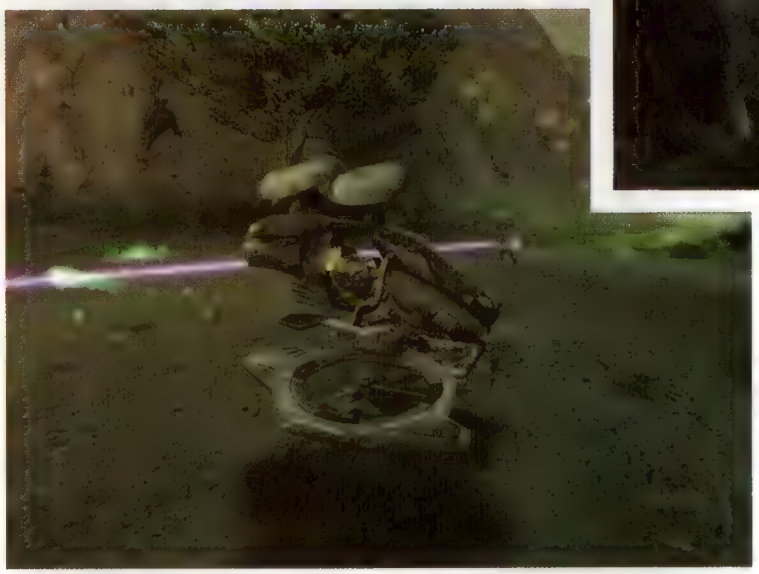
Sistema: **PC**
Produttore: **Atari**
Sviluppatore: **Epic**
Versione: **Europea**
Data d'uscita: **Inverno**











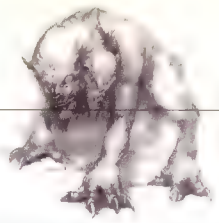
Le architetture degli interni sono spesso impressionanti e ben si sposano con le nuove modalità di gioco di questa versione *2004*

qualità, nonostante la frenesia dell'azione non permetta di rendersene facilmente conto. L'unico aspetto che non è stato possibile approfondire adeguatamente riguarda l'intelligenza artificiale dei bot, su cui **Jay Wilburn**, consulente strategico alla Epic, spende due parole spiegando a **Videogiochi** quanto questa rappresenti una delle loro priorità. "Alzando il livello dei bot al massimo vi troverete contro avversari impossibili", spiega. "Ma scegliendo valori intermedi saranno capaci di alti e bassi proprio come un vero giocatore, soprattutto se li state affrontando in una delle modalità che conoscono meglio, come il Capture the Flag".

Sebbene la decisione di lanciare un nuovo *UT* a così poca distanza dal precedente capitolo lasci **Videogiochi** alquanto interdetta, le sostanziose novità introdotte con *UT2004* disegnano il profilo di un prodotto più maturo e completo, probabilmente destinato a soddisfare la fame di frag della comunità online per lungo tempo.

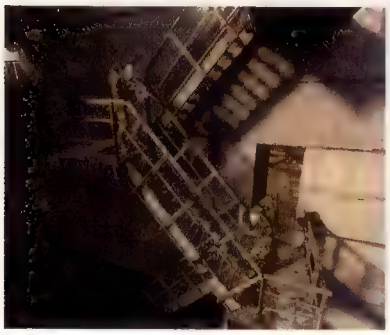
Il dettaglio dei modelli poligonali di *Unreal Tournament 2004* è davvero notevole. Il gioco presenta soggetti totalmente inediti per la serie *Tournament*, recuperati dalla saga originale

S.T.A.L.K.E.R: Oblivion Lost



Sistema: **PC**
Produttore: **THQ**
Sviluppatore: **GSC Game World**
Versione: **Europea**
Data d'uscita: **Estate 2004**

Un mondo dove la vodka aiuta ad annullare le radiazioni e maiali mutanti parlano con se stessi. È tutta una questione di realismo, sostiene la software house russa GSC Game World



A detta degli sviluppatori, il motore grafico proprietario 'X-Ray' realizzato per *Oblivion Lost* garantirebbe i 60 fotogrammi al secondo costanti anche su PC di fascia media, senza abbattere il livello di dettaglio

Una delle discussioni più gettonate all'interno della redazione di **Videogiochi** verte sulla necessità, oggi, di ascrivere ogni videogioco ad una delle categorie classiche di appartenenza. Quando la maggior parte dei giochi è frutto dell'intersezione di caratteristiche estrapolate da almeno due generi diversi, il tradizionale processo di catalogazione comincia a farsi inappropriato. Uno dei generi più esposti alla bastardizzazione concettuale è senz'altro quello degli 'sparatutto in soggettiva'. E dopo *Metroid Prime*, ora anche *Oblivion Lost* mette a dura prova la validità della vecchia terminologia.

A seguito di una seconda esplosione nella centrale nucleare di Chernobyl, l'area viene sigillata dall'esercito e le uniche persone che osano entrare nella 'Zona' sono dei cacciatori di tesori, gli Stalker, mossi dal desiderio di ricavare un profitto dalla vendita dei misteriosi artefatti che è possibile recuperare in quel luogo. La città è avvolta da un'atmosfera di muta malignità, ma è ancora più sinistra di quanto appaia dato che il disastro nucleare ha prodotto mutazioni nelle creature locali, modificandone la forma fisica e conferendovi poteri come telecinesi, telepatia ed invisibilità. La Zona è inoltre impestata da aree caratterizzate da 'misteriose anomalie' dagli effetti imprevedibili sul giocatore.

Quest'ultimo non è il solo essere umano nella Chernobyl immaginata da GSC Game World. Altri Stalker stanno rastrellando la Zona in un clima di reciproca competizione. Conducono un'esistenza autonoma, esplorano il territorio ed hanno accesso allo stesso equipaggiamento e alle stesse informazioni del giocatore. Ogni NPC ha una sua distinta personalità, ed è possibile fare affari oppure stringere difficili alleanze con alcuni di loro.

In *Oblivion Lost* l'esperienza guadagnata dal giocatore non si esprime per via della tradizionale assegnazione di punti, bensì attraverso la 'reale' esperienza maturata dall'utente esplorando l'ambiente che lo circonda e coltivando proficue amicizie. In un contesto multigiocatore, questo approccio dovrebbe garantire un'esperienza più bilanciata e coinvolgente.

L'enfasi sul realismo significa che vanno tenuti in considerazione fattori come la salute, l'affaticamento, l'alimentazione e le radiazioni. La 'barra energetica' non rappresenta il proprio stato di salute, ma la quantità di sangue che scorre nel proprio corpo. Se feriti ci si lascerà dietro una scia di sangue mentre il proprio corpo si indebolirà fintanto che non si troverà qualcosa per fermare l'emorragia. E se la fame si dovesse far sentire si potrà sempre mangiare un ratto mutato, a patto di avere a portata di mano un po' di vodka per annullarne la radioattività.

Un titolo bizzarro ed ambizioso? Senz'altro. Uno sparatutto in prima persona? Difficilmente.

Forbidden Siren

Sistema: **PlayStation2**
Produttore: **SCEI**
Sviluppatore: **Interno**
Versione: **Giapponese**
Data d'uscita: **NA**

Guardalo? Dove? Guardati. Ah eccolo. Da Sony, il primo survival horror telepatico-disorientante

Contrariamente a quanto sia facile sospettare, *Forbidden Siren* ha in comune con *Silent Hill* poco più che la nebbia. Il villaggio giapponese di Hanyuda è pervaso da una forza oscura e malvagia, manifesta nel sangue che ne colora il mare e nelle mutazioni che hanno interessato i suoi abitanti. La storia raccontata da *Forbidden Siren* dura tre giorni e i suoi protagonisti sono dieci. Dieci personaggi in cerca di salvezza. Comuni abitanti, uomini e donne, anziani e bambini, di cui il giocatore vestirà gli scomodi panni per condurli verso i rispettivi destini. La narrazione non procede cronologicamente. Pertanto il primo giorno si comanderà un personaggio, ma nell'episodio successivo se ne potrebbe comandare un altro, proiettati però nel terzo giorno. E se il primo personaggio appare come uno zombi nel terzo giorno, un altro episodio ambientato invece nel secondo potrebbe offrire indizi su come sia potuto succedere. Confusi? In *Forbidden Siren* si cavalca il tempo in sella a dieci cavalli pazzi.

Aspetto e animazioni dei personaggi veicolano efficacemente l'impressione di un villaggio affogato in un Male inimmaginabile

Non è ancora chiaro se le informazioni apprese nel futuro potranno essere impiegate per influenzare il passato, ma è certamente nella sua sincopata frammentarietà spazio-temporale che l'avventura horror di SCEI getta le basi per raccontare la solita (?) storia in maniera originale.

Alla confusione temporale si aggiunge anche il disorientamento visivo. Ogni alter-ego è in grado di 'sintonizzarsi' con le creature che lo circondando, per vedere attraverso i loro occhi. Come il pomello di una radio, la levetta analogica sinistra funziona da sintonizzatore. Ruotandola si naviga nella statica in cerca di un segnale chiaro. Una volta trovato, è possibile assegnare il 'canale' ad uno dei tasti frontali e quindi, in qualsiasi istante, richiamarlo per vedere ciò che 'lui' sta vedendo. Piuttosto che basarsi su un improbabile 'radar' per individuare la posizione del pericolo, si è costretti a dedurla osservando la scena dal suo punto di vista. Se siete nascosti dietro una siepe ed una disgustosa creatura è proprio lì davanti, piuttosto che arrischiarvi facendo capolino dal fogliame, sintonizzatevi sulla sua lunghezza d'onda, assicuratevi che stia guardando altrove, quindi procedete con un colpo di piccone alla base del collo.

Forbidden Siren non è esattamente un *survival* horror. Dalle poche informazioni diffuse pare che alcuni personaggi siano già condannati, pertanto c'è ben poca sopravvivenza in cui sperare. Ciononostante condivide col genere caratteristiche come la scarsità di munizioni ed un ritmo di gioco lento ed inquietante. In un particolare frangente, il giocatore assume il ruolo di una donna incaricata di proteggere una ragazzina, alla quale è possibile dare ordini del tipo 'vieni qui', 'scappa' oppure 'non ti muovere'. Questo, unito alla facoltà di scandagliare le scenografia attraverso gli occhi delle insidie che le abitano, spiana la strada ad una serie di meccaniche di gioco su cui **Videogiochi** è desiderosa di approfondire.

XIII

Sistema: **PS2, Xbox, GC, PC**
Produttore: **Ubi Soft**
Sviluppatore: **Interno**
Versione: **Europea**
Data d'uscita: **31 ottobre (Xbox, PC), 14 novembre (PS2, GC)**

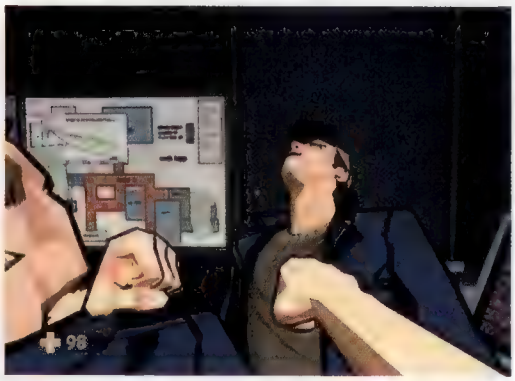
Dal fumetto allo schermo passando per il joypad
E lo sparatutto in soggettiva si veste di cel-shanding

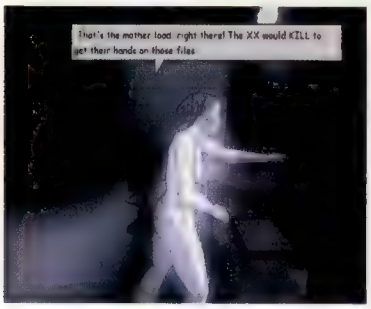
Il titolo di Ubi Soft rappresenta un'anomalia nell'affollata arena degli sparatutto in prima persona. Non vanta un motore grafico sbalorditivo né uno fisico rivoluzionario, eppure campeggia in cima alla lista dei 'most wanted', subito sotto mostri tecnologici quali *Halo 2*, *Half-Life 2* e *Doom III*. Non è difficile indovinare a chi attribuire il merito di questo risultato. Quando il confronto sul piano tecnologico diventa improponibile, la battaglia si sposta sul campo dello stile grafico. Quello in cel-shading adottato da *XIII* ha efficacemente carpito l'interesse della comunità, distraendola per un attimo dal computo di poligoni, texture bumpmapped ed effetti di illuminazione volumetrica.

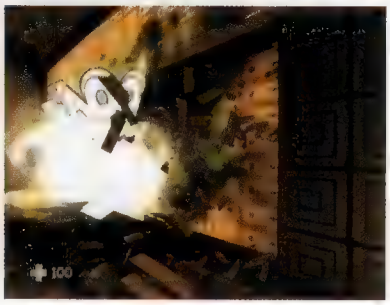
Ispirato all'omonimo fumetto francese, il titolo di Ubi Soft si propone di raccontare la storia del suo smemorato protagonista rielaborando in chiave tridimensionale e dinamica il metodo espositivo del medium originario. Da questo proponimento derivano le onomatopee e i baloon che scorrono a video ad ogni emissione sonora. Scritte quali 'boom', 'aaargh' o 'tic-tac' accompagnano esplosioni, uccisioni o il ticchettio di un timer. Talvolta il gioco sovrappone alla scena brevi vignette descrittive di accadimenti distanti o fuori inquadratura. Ma non si tratta di semplici trovate stilistiche. Seguire la scia di 'tap-tap' che accompagna i passi di una guardia al di là di un muro aiuta ad indovinarne la posizione nella stanza adiacente. Talvolta le vignette svolgono la funzione di un terzo occhio, mostrando in anticipo cosa stia per sbucare da un angolo o in quale direzione si stia dirigendo un nemico ormai fuori dal campo visivo. Ad essere sinceri, osservare una vignetta mentre si è impegnati in un violento conflitto a fuoco appare più disorientante che utile, ma non è detto che col tempo l'abitudine non risolva il conflitto percettivo.

Al di là della sua particolare veste grafica, *XIII* non è privo di altre caratteristiche interessanti. Buona parte dell'oggettistica e del mobilio che arredano le scenografie può essere raccolta ed impiegata come arma. Se le munizioni scarseggiano, sedie, bottiglie, posacenere e quant'altro possono essere prelevati e scagliati all'indirizzo del nemico. In alternativa, è possibile afferrare chiunque con una stretta al collo (previo cauto avvicinamento alle sue spalle), e quindi usarlo come ostaggio. In questi casi un braccio resta comunque libero, dando modo di impiegare contemporaneamente le armi di cui si dispone.

Potrà non essere lo sparatutto più bello da vedere, ma è confortante scoprire che la 'trovata' del fumetto non è l'unica su cui *XIII* investe le sue speranze di successo.





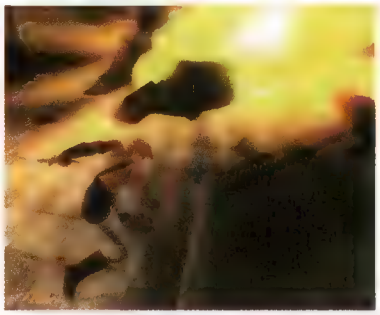


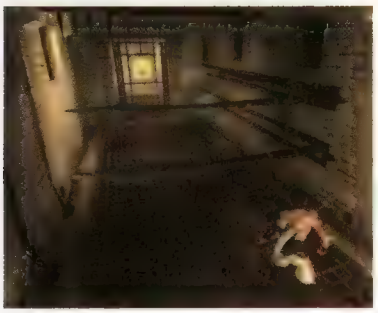
Sporadici flashback interattivi punteggiano l'avventura mostrando eventi riguardanti il passato dello smemorato protagonista. Aspettatevi un gran finale 'rivelatore'

Prince of Persia The Sands of Time

Sistema: **PS2, Xbox, GC, PC**
Produttore: **Ubi Soft**
Sviluppatore: **Ubi Soft Montreal**
Versione: **Europea**
Data d'uscita: **21 novembre (PS2, PC), 2004 (Xbox, GC)**

Uno dei titoli su cui **Videogiochi** ha passato più tempo nel corso dell'ECTS è anche uno dei giochi più promettenti in uscita questo inverno





La manipolazione del tempo è utile anche durante la negoziazione dei passaggi più 'taglienti'. Ma si tratta di un potere da usare con parsimonia

Di solito **Videogiochi** non bada alle scarpe, ma sa per certo che solo un sottile strato di pregiata pelle di camoscio separa i piedi del Principe di Persia dai pavimenti in marmo del palazzo. Non che riesca a vederlo, ma lo deduce dalla soffice fermezza con cui il Principe aderisce al suolo e dalla precisione dei suoi movimenti. Il pensiero di dove volgere la propria corsa parte dal cervello di **Videogiochi** e arriva al corpo del Principe viaggiando attraverso le braccia e lungo il cavo del controller con la rapidità di un fulmine che piomba al suolo. Sì, *Prince of Persia* si gioca che è un piacere.

La storia descrive il Principe come un caparbio aggressore in cerca di gloria per sé e la sua famiglia. Durante il saccheggio e la devastazione del palazzo di un emiro rivale, il Principe recupera una spada magica assieme ad un'enorme clessidra. Dietro invito di un malvagio visir, il Principe usa il pugnale per aprire la clessidra. Ed è così che le "sabbie del tempo" vengono liberate, trasformando chiunque ne entri in contatto in zombi. Uccidendo questi ultimi con la spada, il Principe recupera la sabbia guadagnando il potere di controllare il tempo e svelando altresì i segreti custoditi nell'arma che impugna.

Il movimento è in *Prince of Persia* al tempo stesso liberatorio ed intossicante, sia che si tratti di correre lungo una parete come Shinobi o di volteggiare appeso all'asta di una bandiera come un atleta olimpionico. Il passaggio dall'idea all'esecuzione non trova ostacoli. Un istante dopo aver solo pensato di eseguire una determinata azione, il Principe già la esegue con grazia e sicurezza. *Prince of Persia* è un gioco che sembra dirti ad ogni passo "Si può".

Sebbene l'inquadratura sia gestibile dall'utente, la navigazione di luoghi particolarmente angusti espone comunque il fianco ad inopportune zoomate. C'è ancora tempo per rimediare

Il sistema di combattimento si basa su attacchi, parate e schivate. Dalla combinazione di questi tre elementi sbocciano inattese acrobazie che lasciano stupefatti ma mai confusi. Piroettando sopra le loro teste, rotolandoci attorno e scavalcandoli facendo leva sui muri, i nemici avrebbero poche speranze di sopravvivere al Principe se non fossero in grado di teletrasportarsi e di ritornare dal regno dei morti. Scongiurando in maniera originale la sindrome della morte inaspettata, o meglio, soffocandone gli effetti negativi sulla sanità mentale del giocatore, il gioco concede di impiegare la misteriosa sabbia per tornare indietro nel tempo, dando modo di rimediare agli errori fatali eventualmente commessi.

Forte della partecipazione allo sviluppo di Jordan Mechner, autore del primo *Prince of Persia* datato 1989, il remake di Ubi Soft sembra rispettare lo spirito dell'opera originale senza limitarsi ad investire biecamente nell'effetto nostalgia. **Videogiochi**, naturalmente, non vede l'ora di poter calzare nuovamente gli stivali del Principe.

nome	BioMassa
nazionalità	italiana
professione	cuoco
segni particolari	abbonato

Perché abbonarsi?

- Se ti abboni, paghi 11 numeri di **Videogiochi** € 48 invece di € 66
- La rivista arriva a casa tua quando esce in edicola*
- Non rischi di perdere neanche un numero

Come abbonarsi?

Compila il coupon e spediscilo oppure, se non vuoi perdere tempo, abbonati online all'indirizzo **www.futuremediaitaly.it/abbonamenti**

Per informazioni, telefona al numero **02 26005517** oppure spedisci un'e-mail a **abbonamentigiochi@futuremediaitaly.it**

*In virtù di un accordo con Poste Italiane, che garantisce la consegna del 97% delle spedizioni in quattro giorni lavorativi oltre a quello di spedizione, Future Media Italy è confidente di poter consegnare ai propri abbonati la rivista **Videogiochi** in sostanziale concomitanza con la sua uscita in edicola, fatte salve causa di forza maggiore

FAI UNA FOTOCOPIA O RITAGLIA IL COUPON, COMPILALO, E INVIALO SUBITO A:
Servizio Abbonamenti - Future Media Italy - Via Asiago 45 - 20128 Milano. Oppure via fax al numero: 02 26005512
Per informazioni o comunicazioni, telefona al numero 02 26005517, o scrivi a: abbonamentigiochi@futuremediaitaly.it

COUPON DI ABBONAMENTO

Sì mi abbono per un anno (11 numeri) a **VIDEOGIOCHI**
Pagherò solo **48,00 EURO**, anziché 66 EURO. Scrivo qui sotto i miei dati personali e indico con una X come effettuo il pagamento.

COGNOME	NOME
E-MAIL	DATA DI NASCITA
INDIRIZZO	N°
C.A.P.	LOCALITÀ
PROVINCIA	TELEFONO

ALLEGO:

☐ Ricevuta di versamento su CCP 43950203 intestato a: Future Media Italy S.P.A.

☐ Assegno Bancario intestato a: Future Media Italy S.P.A.

AUTORIZZO L'ADDEBITO DELLA:

CARTA DI CREDITO: ☐CartaSi ☐Diners ☐BankAmericard ☐AmericanExpress

N° SCAD.

FIRMA DEL TITOLARE:

Offerta valida fino al 30 novembre 2003

L'abbonamento a Videogiochi partirà dal primo numero raggiungibile dopo l'avvenuto pagamento.

Il trattamento dei dati personali che ti riguardano viene svolto nell'ambito della banca dati elettronica di Future Media Italy, e nel rispetto di quanto stabilito dalla legge sulla tutela dei dati personali. Il trattamento dei dati è effettuato al fine di aggiornarti su iniziative e offerte del gruppo, o di aziende di nostra fiducia. Barra la casella seguente solo se intendi rinunciare a quest'ultima opportunità. Ai sensi dell'articolo 13 L. 675/96 potrai in qualsiasi momento esercitare i relativi diritti, tra cui consultare, modificare e cancellare i tuoi dati, scrivendo a Future Media Italy - Responsabile Trattamento dei Dati - Via Asiago, 45 - 20128 Milano. ☐

Max Payne 2: The Fall of Max Payne

Quale sublime coincidenza.
Secondo numero di **Videogiochi** e secondo episodio di *Max Payne*

Il Bullet Time diventa ancora più spettacolare con l'introduzione di nuove animazioni, come la rotazione occorrente quando il signor Payne ricarica le pistole

Parlare del nuovo lavoro di Remedy Entertainment senza prendere prima in considerazione il capolavoro originale, è pressoché impossibile. Soprattutto alla luce del fatto che *The Fall of Max Payne* è tutto il primo titolo, più una raffinata dose di novità. L'atmosfera noir e la notevole impronta cinematografica sono stati gli elementi alla base del successo del gioco, che dal 2001 ha divertito e impegnato non poco il pubblico PC e Xbox, e in misura minore quello PlayStation2. Il protagonista, un poliziotto della DEA a caccia di vendetta, è uno dei personaggi videoludici più azzeccati degli ultimi anni. Comprendere la sua rabbia per l'uccisione della moglie e del figlio è questione di un attimo. Condividere il suo desiderio di sterminare tutti i responsabili della tragedia è un impulso naturale. È quindi logico che *Max Payne* sia stato ancora prima che uno sparatutto in terza persona, un film da vivere dalla prima all'ultima pallottola. E così il suo seguito.

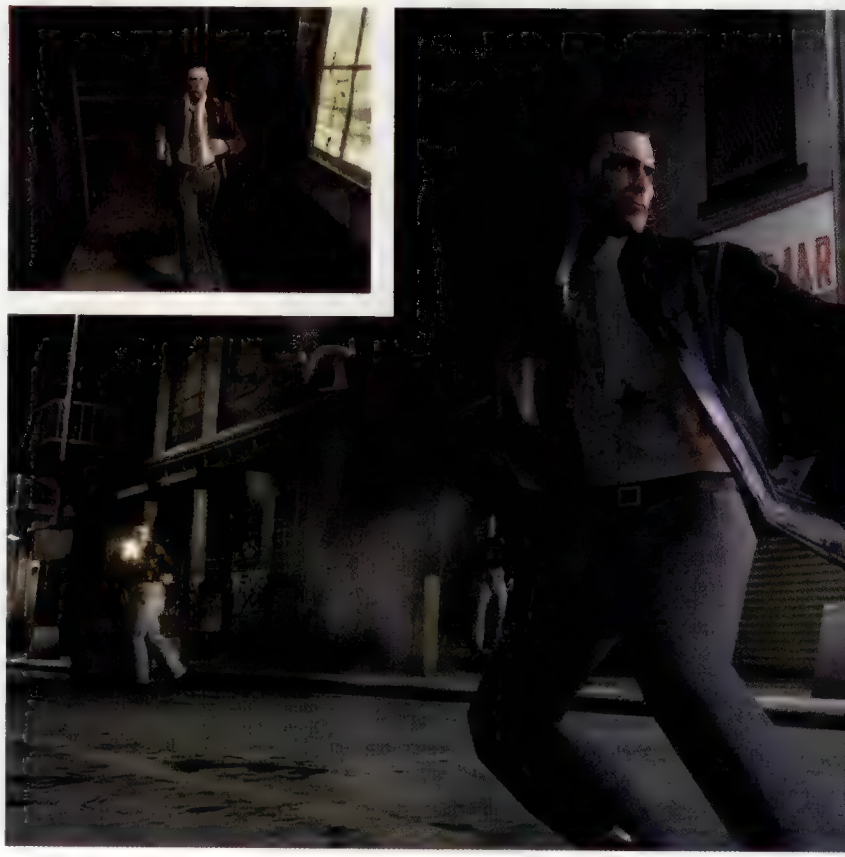
Secondo la politica commerciale che la contraddistingue, Rockstar sta alzando il sipario su *The Fall of Max Payne* in maniera graduale. Mai una parola di troppo trapela dai suoi portavoce, mai un dettaglio decisivo della trama viene lasciato libero di soddisfare la brama di gossip dei curiosi. Meglio così, perché per lo sviluppo della suspense è di fondamentale importanza che siano proprio gli stessi curiosi, fattisi giocatori, a scoprire di persona i segreti della storia d'amore tra Max e Mona Sax, nonché il motivo per cui Max si sia auto-accusato di un crimine che non ha commesso. Non a caso la stessa Rockstar ha definito il nuovo episodio una "Film Noir Love Story". Per poter spiegare in maniera efficace ed elegante tutti i risvolti della vicenda, gli sviluppatori hanno fatto ricorso alla classica visualizzazione a fumetto, coadiuvata dall'altrettanto classica narrazione, affidata alle voce del protagonista.

"Quando colpiti, i nemici reagiscono realisticamente all'energia inerziale trasmessa dalle pallottole e all'onda d'urto delle granate"

Tuttavia, parlare di *Max Payne* solo in termini di trama intrigante, significa raccontare solo una parte, e neppure la più rilevante, del gioco. Perché *The Fall of Max Payne* è soprattutto azione. Il teorema del titolo di Remedy Entertainment si fonda su due postulati. Primo, il Bullet Time, ovvero la tecnica che permette al giocatore di rallentare temporaneamente il ritmo dell'azione per rendere la mira più agevolmente. Secondo, l'essenzialità, ovvero lo sforzo compiuto dagli sviluppatori per ripulire il gioco da tutti gli elementi non propriamente fini all'azione. Questo non si traduce, però, in una giocabilità piatta e superficiale, né tanto meno in una veste grafica asciutta. Se è vero che *The Fall of Max Payne* ha in comune con l'episodio originale una giocabilità e un'ambientazione costanti, è altrettanto vero che sia la giocabilità che l'ambientazione presentano alcune novità di rilievo. Innanzitutto in merito all'Intelligenza Artificiale dei nemici e degli NPC con cui il protagonista potrà collaborare in alcune sezioni. Le routine sono state perfezionate al fine di limitare le reazioni predefinite, lasciando i nemici liberi di rispondere in tempo reale ai pericoli e di sfruttare al meglio i ripari offerti dalle scenografie. Quanto agli NPC, rimane da comprendere ancora molto, ma è chiaro fin d'ora che in alcuni casi saranno in grado di aiutare Max Payne durante le sparatorie, e che la loro sopravvivenza potrà influire, seppure in maniera molto superficiale, sull'evoluzione della storia.

Interessanti, infine, i progressi apprezzabili nella grafica (ombre in tempo reale, effetti di fluorescenza per le fonti di luce, riflessi per le superfici umide/lucide) e nelle animazioni. Soprattutto le seconde traggono un vantaggio rilevante dall'Havok Game Dynamics SDK, lo stesso sistema dinamico già visto all'opera in *Starsky & Hutch*. I movimenti dei personaggi sono di una naturalezza disarmante: quando colpiti, i nemici reagiscono realisticamente all'energia inerziale trasmessa dalle pallottole e all'onda d'urto delle granate, cadendo a terra in maniera differente, a seconda della conformazione dell'ambiente e del tipo di arma di cui sono rimasti vittime. Questo che potrebbe sembrare un dettaglio di secondaria importanza, diventa un fattore determinante ai fini dello spettacolo nel momento in cui viene applicato alla legge dei grandi numeri (di morti ammazzati) di *The Fall of Max Payne*.

Ricapitolando, atmosfera noir per una vicenda ricca di colpi di scena, plus di effetti grafici, animazioni realistiche by Havoc e, quello che più conta, una dinamica di gioco al sapore di piombo. Tutto in un solo gioco, *Max Payne 2: The Fall of Max Payne*, sui monitor PC a fine ottobre e a seguire sui teleschermi di Xbox e PlayStation2.



***Max Payne 2* non è l'esasperazione del realismo, semmai lo è dello spettacolo. Quindi non c'è da stupirsi se i nemici non vengono dilaniati dalle esplosioni, ma semplicemente scaraventati per aria**

Actor Studio

Remedy Entertainment si è avvalsa della collaborazione di attori professionisti per sviluppare le animazioni fisiche e facciali dei personaggi. Le prime, anche grazie al sistema Havoc, sono ineccepibili. Le seconde, invece, per quanto capaci di trasmettere una notevole varietà di emozioni, risultano un po' troppo caricaturali e quindi poco credibili. In linea, comunque, con la filosofia di un gioco che ha sempre voluto esasperare alcuni tratti (violenti) della realtà.

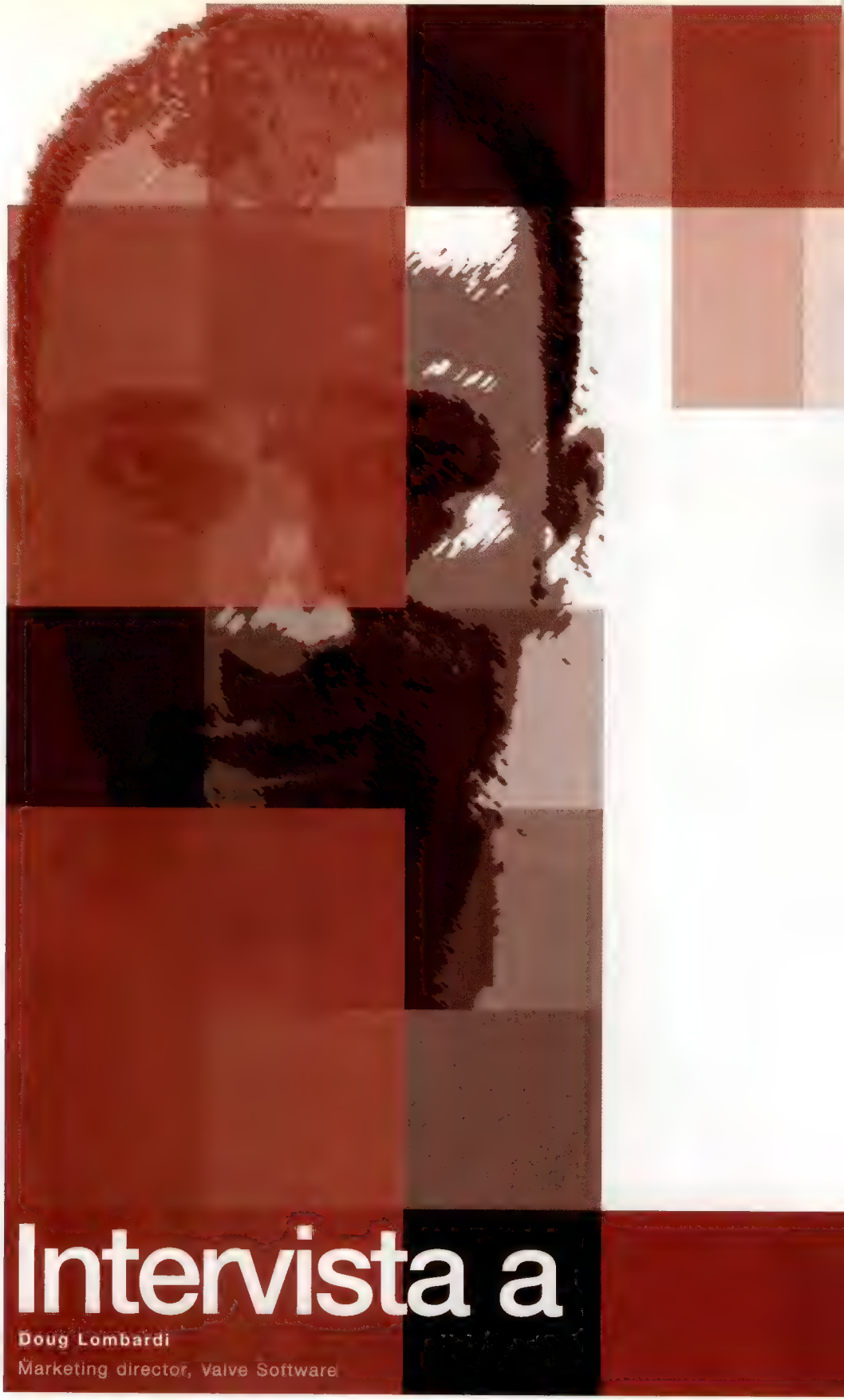
Sistema: **PS2, Xbox, PC**
Produttore: **Rockstar**
Sviluppatore: **Remedy Entertainment**
Versione: **Europea**
Data d'uscita: **Ottobre (PC), NA (PS2, Xbox)**

Per rispondere alle critiche mosse alla longevità del primo *Max Payne*, Remedy ha implementato nel seguito il triplo delle sequenze narrative. Ciò non implica che la parte giocata di *Max Payne 2: The Fall of Max Payne* sarà necessariamente tre volte più lunga dell'originale

Il nuovo Max Payne è quasi irriconoscibile. Perché un cambiamento così radicale? Da Rockstar, per ora, solo risposte evasive: "Ci si abitua in fretta"

Il negoziatore

Doug Lombardi è 'la faccia' di Valve Software. Qualcuno sostiene che possegga il dono dell'ubiquità dato che non perde un appuntamento. Fiere di settore, conferenze stampa, LAN party di un certo calibro: ovunque si parli di *Half-Life*, lui c'è, pronto a diffondere il verbo, mentre Gabe Newell e soci lavorano alacremente nei propri uffici situati negli Stati Uniti nord-occidentali. E negli ultimi mesi Lombardi ha avuto un gran da fare... **Videogiochi** indaga su *Half-Life 2*, 'game of the show' all'ultimo E3 e titolo più atteso da un'orda famelica di amanti degli sparatutto in soggettiva.



Intervista a

Doug Lombardi

Marketing director, Valve Software

Lo sviluppo di *Half-Life2* ha avuto inizio cinque anni fa. Come può un team di sviluppo pianificare il proprio lavoro puntando a un impatto, non solo grafico, di questa portata, con specifiche hardware che cambiano praticamente ogni sei mesi?
Le risposte sono in realtà tre: la prima cosa da fare è assumere persone molto intelligenti. Bisogna cercare solamente elementi di talento, che sappiano quello che fanno. Alcuni dicono "ehi, abbiamo quaranta persone che lavorano su questo gioco". ma cosa significa? Chi sono queste persone, quali sono le qualità in cui eccellono? Quando abbiamo incontrato individui intelligenti, talentuosi, che potessero contribuire a migliorare il nostro gioco, li abbiamo assunti, punto e basta, a prescindere dal numero di persone già coinvolte nel progetto.

La seconda strada da percorrere è piuttosto ovvia: bisogna parlare con ATI, nVidia, Intel, AMD, Softimage... tutti quanti. Bisogna parlare con loro ogni settimana, di continuo. Chiedere "cosa state facendo? Cosa farete il prossimo anno? E cosa immaginate per il prossimo ancora?". Una comunicazione costante con le persone che definiscono gli standard hardware è necessaria per essere certi che il software che si sta scrivendo possa avvantaggiarsi delle potenzialità disponibili negli anni a venire.

La terza cosa, ed è la più importante, è ascoltare la comunità dei giocatori, le persone a cui offrirai il gioco. Un mese dopo l'uscita di *Half-Life* io stesso ho organizzato dei colloqui con i giocatori, chiamando ottanta persone e facendo loro, una per una, venti domande a proposito del gioco, della storia, dei personaggi, della grafica. Giocatori di diversa estrazione, esperti, principianti, giovani, maturi... Abbiamo preso le risposte e, facendo una media, abbiamo potuto stabilire che i giocatori avevano gradito i personaggi e la storia, ma non era piaciuto Zen, per esempio. Sono cose che abbiamo tenuto in alta considerazione durante la pianificazione del nuovo gioco.

A livello operativo, che tipo di approccio viene scelto per lo sviluppo? Si porta avanti il progetto nella sua interezza o ci si occupa della storia e successivamente della parte tecnica?
Di solito si affronta un problema alla volta e poi ci si trova in mezzo a un incredibile ingorgo quando si tratta di mettere tutto insieme! Qui si deve intervenire con un po' di magia, perché ogni singola caratteristica può essere eccezionale, ma bisogna anche fare in modo che tutto funzioni. Ogni solista può suonare in maniera stupenda, ma la vera sfida è chiudere quattro solisti in una stanza e ottenere un album che sia eccezionale. Nel concreto, puoi realizzare e animare alla perfezione uno Strider alto cento metri e animare altrettanto bene personaggi umani molto più piccoli. Il punto poi è cercare di mettere tutto insieme, fare interagire questi due modelli. E magari decidere di inserire la deformabilità del terreno e dover rivedere tutto in base a quello. Senza contare l'IA, che deve occuparsi di definire le reazioni dei personaggi di fronte a ogni singolo evento o azione.

> "Ogni solista può suonare in maniera stupenda, ma la vera sfida è chiudere quattro solisti in una stanza e ottenere un album che sia eccezionale"

Ciò che ha impressionato di *Half Life 2* finora, al di là della grafica, sono le routine di Intelligenza Artificiale. Da quanto avete affermato nei mesi scorsi, le routine che governano NPC e nemici non sono fortemente basate su script predefiniti, ma è ovviamente impossibile oggi realizzare un gioco che non ci ponga dinnanzi a eventi preordinati. Come avete bilanciato i vari componenti relativi all'IA?

Le porzioni chiave dei dialoghi sono predefinite per ovvi motivi 'di informazione', per permettere alla storia di avanzare e far sì che il giocatore possa muoversi da un evento all'altro. Quello dev'essere mantenuto, altrimenti la struttura del gioco viene a cadere. Bisogna tenerne conto quando si crea quello che noi chiamiamo un 'sistema di Intelligenza Artificiale contestuale', che consiste nel piazzare un NPC nell'universo del gioco e quindi fornirgli la familiarità necessaria con l'ambiente che lo circonda e con i suoi avvenimenti, indicazioni su quello che il giocatore potrebbe fare e sulle possibilità che ha, e dargli infine una certa gamma di decisioni da prendere in base a quello che avviene.

In *Half-Life*, quando si entrava in una stanza si veniva chiusi dentro e poi arrivava uno scienziato a ragguagliare il giocatore. In pratica dovevamo chiudere l'utente in una piccola prigione in modo che una scena predefinita potesse avere luogo. In *Half-Life 2*, quando un giocatore entra in una stanza, un NPC può decidere di seguirlo, di andarsene e così via: si è trattato di espandere le possibilità di quanto può avvenire. Quindi ci sono ancora degli script, in un certo senso, ma vengono applicati in tempo reale e non è detto che ad ogni partita succedano le stesse cose. Per la maggior parte non si tratta di avvenimenti che 'devono accadere per forza' o di azioni che portano a reazioni sempre uguali, e questo permette al giocatore di optare per soluzioni diverse. Il che, in ultima analisi, aggiunge valore all'esperienza ludica.

La varietà delle situazioni può portare benefici in termini di rigiocabilità?

Lo spero veramente, anche se questa è una di quelle strane promesse che ci trasciniamo fin dagli anni '90, quando tutti dicevano "la gente potrà rigiocare il gioco ancora e ancora, e avere un'esperienza sempre diversa". Personalmente esito addirittura ad usare quella parola. Quello che ci interessa maggiormente è che chi si avvicini ad *Half-Life 2* possa godere di un'esperienza unica nel mondo dei videogiochi, ma non per questo mi sento nella posizione di poter promettere che ci giocheranno tutti dall'inizio alla fine per cinque volte di fila.

Il motore 'Source' alla base di *Half-Life 2* sarà concesso in licenza a chiunque vorrà farne uso. Quali accorgimenti avete adottato affinché sia adattabile a diverse tipologie di giochi? Avete collaborato o avuto feedback da team di sviluppo diversi?
È difficile dire se Source sia adatto a ogni singolo tipo di gioco. Noi abbiamo cercato di renderlo modulare e flessibile perché soddisfi il maggior numero di esigenze. Supportiamo le DirectX 6 come requisito minimo e saliamo fino alle DirectX 9 e oltre, per cui dal punto di vista hardware non dovrebbero esserci problemi. Dal punto di vista del feedback, abbiamo una comunità di realizzatori di Mod con cui abbiamo un dialogo costante e importantissimo fin dall'uscita di *Half-Life*, un dialogo che è stato per noi molto importante per ottenere informazioni, migliorare i tool, l'engine e... assumere persone capaci. Poi, naturalmente, ci sono gli altri sviluppatori (come i ragazzi di *Vampire* e altri licenziatari che verranno annunciati presto) che ci domandano continuamente "possiamo fare questo o quello?". Qualche volta la risposta è affermativa, altre volte rispondiamo "no, ma possiamo lavorarci su". Non credo che Source ora contenga tutte le funzionalità necessarie per crearci attorno un gioco di ruolo o uno strategico in tempo reale, ma sicuramente è flessibile ed espandibile quanto basta da permettere qualsiasi genere di adattamento.

Offrirete quindi un supporto costante a chi utilizzerà su licenza il vostro nuovo motore grafico?
Certo. Esattamente come abbiamo fatto con il primo engine, aggiungiamo costantemente nuove funzionalità e stiamo cercando di supportare la Mod Community in maniera molto più incisiva di quanto abbiamo fatto con *Half-Life*. O almeno speriamo di riuscirci, grazie al fatto che stavolta il motore è interamente nostro e non preso in licenza da id Software e successivamente adattato ai nostri bisogni, cosa che rende il tutto più semplice rispetto al passato, sia dal punto di vista tecnico che da quello commerciale.

Negli ultimi anni il genere degli FPS ha saputo rinnovarsi e introdurre nuove idee, non solo dal punto di vista tecnico. Pensi che come impostazione si raggiungerà mai un momento in cui sarà necessario ripensare completamente tutto quanto?
Finché gli sviluppatori contribuiranno a innovare e portare avanti questo genere, la comunità dei giocatori continuerà a supportarlo. Facendo un parallelo con il cinema, i film del passato erano sicuramente ottimi, ma si è progrediti grazie alla continua ricerca di nuove soluzioni tecniche per comunicare la trama. Poi c'è stata un'evoluzione che ci ha portato lavori come 'Memento' o 'Pulp Fiction', pellicole che hanno rivisitato il modo in cui una storia può essere narrata. Il rischio è che il videogioco segua invece la strada dei blockbuster, proponendo cliché ripetuti all'infinito che portano alla noia. I videogiocatori sono più esigenti rispetto alla media del pubblico dei film o della TV. Il videogioco stesso opera a livelli diversi, è molto più sofisticato come forma d'arte, magari non dell'arte con la 'A' maiuscola o dei libri, ma sicuramente più del cinema e della televisione. Credo che nel momento in cui qualcuno cercherà di forzare i giocatori all'interno di una formula, i giocatori volteranno le spalle al genere e si dedicheranno ai giochi di ruolo, agli strategici, ad altri giochi ancora. È già successo con le avventure grafiche, il genere guida negli anni '90: quando si passò a titoli sempre meno interattivi, il genere venne semplicemente abbandonato e morì. Quando un genere stanca il pubblico non c'è più speranza, quindi dobbiamo stare molto attenti a quello che faremo in futuro.

"I videogiocatori sono più esigenti rispetto alla media del pubblico dei film o della TV. Il videogioco stesso opera a livelli diversi, è molto più sofisticato come forma d'arte"

PlayStation 2

PC CD ROM

LEGACY OF KAIN
DEFIANCE

Legacy of Kain: Defiance © Crystal Dynamics, Inc. 2003. Published by Eidos plc/Eidos. Legacy of Kain, Crystal Dynamics and the Crystal Dynamics logo are trademarks of Crystal Dynamics, Inc. Eidos and the Eidos Logo are trademarks of the Eidos Group of companies. All rights reserved.

MRM/dialogo

www.leaderspa.it

SEI PRONTO A DIVORARE IL SANGUE E L'ANIMA DEI TUOI NEMICI?

Apocalittico, demoniaco, horror. Al di là di ogni immaginazione! Non perderti l'ultimo capitolo della celebre saga di Kain: nuovi eroi e spettacolari effetti di gioco ti attendono in una terrificante sfida contro il male...

LEGACY OF KAIN
DEFIANCE

eidos

LEADER

CRYSTAL DYNAMICS

SEGA

Fotografie: **Hiroki Izumi**

Visita a...

Sega Japan

Fondata nel 1954 da un uomo d'affari americano, Sega è diventata una delle case più importanti nell'industria del videogioco. Ma gli ultimi due anni non sono stati certo facili. Ed ecco perché Sega sta cambiando...

Hisao

Oguchi, il nuovo presidente di Sega, è tranquillo, ma non sembra a proprio agio nel completo che il suo ruolo lo obbliga ad indossare; **Yu Suzuki** ha l'atteggiamento dello zio adorato da tutta la famiglia; **Toshihiro Nagoshi** è distratto e disperatamente desideroso di tornare al lavoro; **Yuji Naka** è serio ma gentile, disposto anche a portare **Videogiochi** a visitare l'ufficio che ha contribuito a disegnare (e che ha ottenuto diversi riconoscimenti). È solo un'istantanea di Sega, ma che riesce a riassumere la società perfettamente. Grandi lavoratori, pieni di energia e con personalità da vendere, ma insicuri su come tornare alla gloria del passato.

In due giorni **Videogiochi** ha intervistato quattro colonne portanti della casa giapponese, le persone che hanno reso il marchio Sega riconoscibile come gli archi dorati di McDonald's. Un recente processo di ristrutturazione, molto pubblicizzato, ha lasciato tutti nell'industria a bocca aperta. Overworks si è fusa con Wow Entertainment, Sega Rosso si è fusa con Hitmaker, e Smilebit si è fusa con Amusement Vision. Insomma, l'impressione è che tutto questo potesse portare una sola cosa: licenziamenti.

Gli ultimi anni della casa di Sonic sono stati molto difficili. Fallimenti commerciali come *Shenmue*, *Ferrari F355 Challenge*, *Rez*, *Panzer Dragoon Orta*, *Jet Set Radio Future* e *Space Channel 5* hanno lasciato il segno. Sta andando tutto a rotoli, allora? Assolutamente no. La nomina di Oguchi-san come presidente di Sega segna un nuovo inizio per la società, un inizio sostenuto dall'entusiasmo ma tenuto a freno dalla consapevolezza che le cose devono cambiare.

"Quando sono diventato amministratore delegato, volevo cambiare il logo per evidenziare la diversità nel futuro di Sega", ride Oguchi-san. "Ma mi è stato detto che era troppo difficile farlo. Non mi piace il tipo di carattere utilizzato e volevo qualcosa con più stile. Per semplificare il concetto, Sega è associata al blu, al *cool*, come nel logo. Io volevo che Sega diventasse qualcosa a metà fra l'arancione e il rosso".

Il primo *Altered Beast* veniva venduto in bundle con Mega Drive, quindi, pur non essendo un titolo eccelso, è stato provato da milioni di giocatori. Sega ovviamente spera di ricavare il massimo profitto dal remake

FAQ

Nome società: Sega Corporation (Japan)
Fondata nel: 1954
Quartier generale: Ota-ku, Tokyo
Numero di dipendenti: 1771
Ludografia selezionata: Serie di *Phantasy Star*, serie di *Panzer Dragoon*, serie di *Sonic The Hedgehog*, serie di *Virtua Cop*, serie di *Virtua Fighter*, serie di *Crazy Taxi*, *OutRun*, *Space Harrier*, *Shinobi*, *Daytona*, *Sega Rally*, *NiGHTS: Into Dreams*, *Shenmue I* e *II*, *Chu Chu Rocket*, *Jet Set Radio*, *Rez*
Progetti in sviluppo: *Altered Beast*, *Kunoichi*, *Sega GT Online*, *Dororo*, *Phantasy Star Online III: Card Revolution*, *Sonic Heroes*

Nell'abbondante documentazione redatta per evidenziare la nuova filosofia e la struttura di Sega, le pile di fogli A4 riportano titolazioni eloquenti come 'Ritorno alle Origini', 'La Compagnia dell'Entusiasmo' e 'Divertimento Totale'. Sega ha snellito le proprie operazioni, portando il numero di studi R&D da nove a sei, e formando una holding che li controlli tutti. Il presidente sostiene che la nuova Sega sarà molto più saggia, furba e concentrata.

Opinione condivisa da Nagoshi-san, che contribuisce ora a controllare l'output creativo di tutte le sezioni di Sega. "Sega era divisa in troppi sottogruppi. In passato andava bene perché ha permesso ad ogni divisione di portare avanti le proprie serie e i propri franchise. Ma quando abbiamo dovuto creare nuovi contenuti non avevamo nessun mezzo con cui portare avanti la nostra visione. Lo scopo della ristrutturazione era stabilire un livello qualitativo universale e ben definito".

La documentazione sottolinea uno spostamento verso un'audience più ampia (le parole 'mass market' vengono evitate) "che includa gli adulti", mentre l'online e i cellulari sono indicati come generatori di una sostanziosa fetta di introiti "in attesa dell'era dei network casalinghi". Su carta sembra tutto perfetto, ma nella realtà le cose possono essere ben diverse, e Sega ha di fronte a sé una sfida di notevole portata.

Nagoshi-san riassume il nuovo pensiero di Sega così: "In passato la filosofia di Sega metteva al primo posto la tecnologia. Al secondo la passione e la creatività. E al terzo il marketing. Esattamente l'opposto di quanto fa Electronic Arts. Ora per Sega non importa cosa sia primo, secondo o terzo. Dobbiamo avere un obiettivo ben definito che ci permetta di fornire contenuti concreti agli utenti. I contenuti sono importanti adesso".

Non è la prima volta che Nagoshi-san (così come Oguchi-san) nomina il colosso americano. Sembra che Sega sia contemporaneamente invidiosa e molto critica riguardo al modello di EA. L'impressione è decisamente quella che la società nipponica voglia disperatamente tornare sul mercato americano e si parla frequentemente di

Nel nuovo *Altered Beast* il giocatore può trasformarsi in otto creature diverse, fra cui un drago e un Minotauro. Il titolo è attualmente esclusiva PS2 e dimostra la nuova dedizione di Sega verso questo formato

Intervista: **Hisao Oguchi**

Qual è stata la decisione più difficile che ha dovuto prendere da quando è diventato il presidente di Sega?
Voglio rendere Sega più forte e per farlo devo concentrarmi sui contenuti. Su come svilupparli, ma anche su come renderli più consistenti e più ambiziosi.

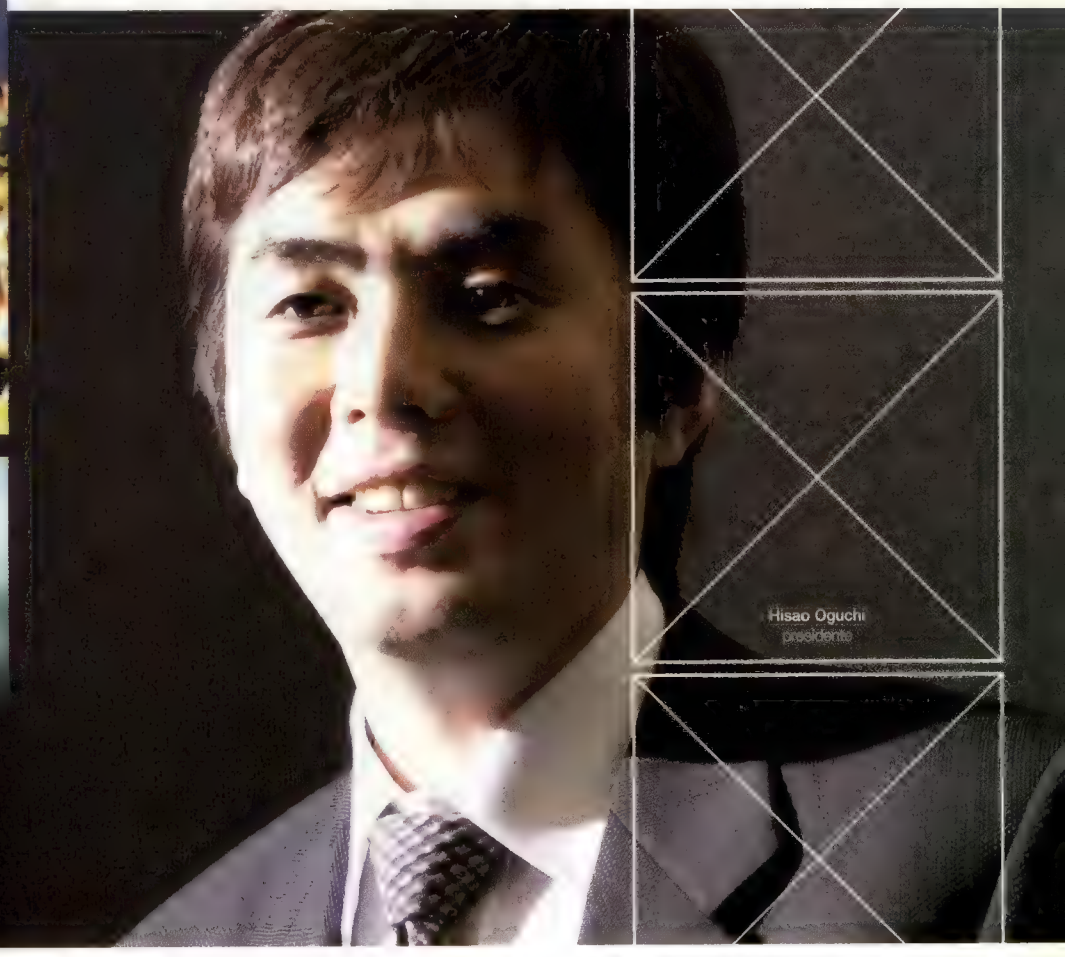
E come intende riuscirci?
Innanzitutto i contenuti devono essere divertenti e interessanti da giocare. Quindi ho bisogno di gente con le idee giuste, i concept giusti, le menti giuste per produrre questi contenuti. Queste persone potrebbero essere producer o direttori. Mi piacerebbe trovarne di più e riorganizzare i team attorno a queste persone.

Com'è possibile trovare gente creativa?
Ci sono due modi: il primo è quello di valutare i progetti del passato, mentre il secondo si basa sul giudizio personale. Se vedo una persona e ci parlo, decido in base alla reazione che ha avuto dopo che ci ho parlato.

Può un neo-assunto di Sega con un genio creativo scalare rapidamente i ranghi della vostra società?
Insieme a Yu Suzuki e Yuji Naka, io facevo parte di una generazione molto creativa, ma è stato molto tempo fa. Adesso abbiamo circa 40 anni. Anche se ci fosse ancora un sacco di potenziale in termini di creatività, è molto difficile relazionarsi con un pubblico molto più giovane. Quindi c'è bisogno di dare una possibilità a una generazione di creatori più giovani. Per esempio, quando qualcuno realizza un progetto di un gioco che sembra promettente, io do a queste persone la possibilità di portare avanti il gioco, e in due o tre anni di diventare direttori. So che Sega deve rispondere ad alcune esigenze di mercato, ma questo non è tutto. Devo offrire possibilità alle persone che hanno un fortissimo desiderio di creare giochi. *GTA*, per esempio, non è stato affatto una risposta alle esigenze del mercato, ma l'esito della forte volontà di un gruppo di persone che volevano realizzare un gioco così carismatico.

Sega potrebbe produrre titoli che vendano egregiamente a discapito dell'originalità?
Al momento il mercato americano è al centro dell'industria dei videogiochi. Negli USA sono popolari i giochi realistici. Violenti e politici. È una moda molto in voga, ma credo che troppo realismo possa annoiare la gente. Penso che il realismo non possa essere applicato ad ogni genere di gioco. Io voglio concentrarmi sull'originalità, altrimenti il videogioco diventerà una piccola parte di un'enorme macchina da merchandising. È importante per l'industria dei videogiochi sviluppare contenuti fortemente originali oltre a quelli realistici. Pur essendo molto impegnato, passo un sacco di tempo giocando. E non riesco nemmeno a ricordare quanti milioni di nemici ho ucciso premendo un tasto col mio dito.

Quando inizierà Sega a sviluppare su PlayStation3 e Xbox2?
Naturalmente ho parlato con Sony e Microsoft di PS3 e Xbox2. Ma non è chiaro se gli utenti si sposteranno in massa verso queste nuove console nel futuro prossimo. Per quanto riguarda PS3 e Xbox2, non credo ci sia nessuna caratteristica in grado di stimolare un passaggio di utenti ai nuovi sistemi. Quindi per il momento non ho davvero fretta di dedicarmi a queste nuove console. Le piattaforme attuali sono più che sufficienti. Fino ad ora, il ciclo hardware era di tre o quattro anni. Avevamo gli sprite col 2D, poi i poligoni col 3D, quindi texture complesse e DVD. Ma quando parliamo della prossima generazione di console, è tutta incentrata sull'incremento della velocità della CPU e non è ancora chiaro cosa ci sia di nuovo in questi hardware. Perciò dal punto di vista dei consumatori, perché mai dovrebbero decidere di cambiare la propria console?



rafforzamenti in Europa e Stati Uniti. Oguchi-san ammette che negli ultimi anni Sega si sia concentrata eccessivamente sul Giappone. I suoi giochi devono ora adattarsi maggiormente ai gusti occidentali. Oltre a titoli come *Billy Hatcher and the Giant Egg* e *Phantasy Star Online III: Card Revolution* non c'è da stupirsi nel vedere nella sua line-up possibili blockbuster come *ESPN NFL Football* e *ESPN NHL Hockey* (forti della licenza ESPN acquistata qualche mese fa dopo la rinuncia da parte della precedente detentrice Konami).

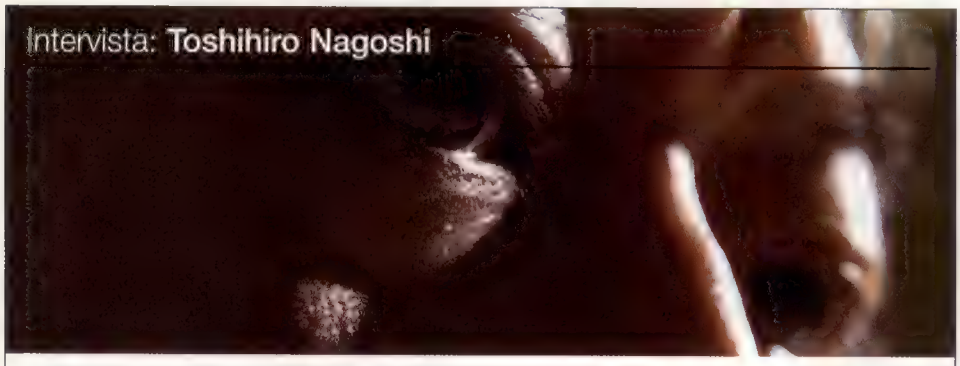
Quindi è un ritorno alle origini, ma tenendo in forte considerazione il mercato? La verità è che è difficile mettere su carta la nuova filosofia di Sega. Suzuki-san sostiene semplicemente che la nuova struttura economica, più efficiente, porterà con sé una nuova epoca di successi. "Non è così complesso come avere una filosofia da seguire", dice. "Le idee di Oguchi-san sono molto semplici e così è molto meglio. È più preoccupato dei problemi degli sviluppatori, quindi ogni decisione viene in pratica presa da chi sviluppa. È più facile per me lavorare in una struttura simile".

Ma non c'è una contraddizione alla base di Sega? Il giovane presidente (Oguchi-san ha solo 43 anni) evidenzia continuamente come Sega debba tornare alle origini e dare il via a una nuova era di giochi semplici, divertenti ed originali, ma al tempo stesso sostiene che vadano cercate nuove forme di guadagno, attraverso il passaggio di franchise a sviluppatori stranieri o sfruttando in altro modo le licenze in mano alla società. Oguchi-san ammette che convincere i suoi dipendenti a fare entrambe le cose sia davvero difficile: "Se avessi la pessima idea di imporre Spider-Man o Harry Potter ai miei team, tutti darebbero le dimissioni", dice ridendo.

Il che ci porta a *Shenmue*. Non è un segreto che l'opera di Suzuki-san sia stato uno dei videogiochi più costosi mai prodotti, e nonostante il fatto che rimanga una delle

Sega crede nell'online gaming e intende sviluppare titoli innovativi e di successo per i sistemi portatili. Vuole anche che il suo *Sega GT Online* sia la prima simulazione automobilistica ad avere caratteristiche online

Intervista: Toshihiro Nagoshi



A seguito della ristrutturazione di Sega lei è adesso coinvolto anche nel marketing dei suoi prodotti?
Insieme a Naka-san, sono in cima al processo di sviluppo. Oltre a controllare che lo sviluppo proceda bene, dobbiamo decidere quali progetti sviluppare o meno. In quest'ottica abbiamo un sacco di controllo sulla futura line-up Sega. Il nostro compito è quello di valutare se un progetto debba essere portato avanti o meno, ma anche assicurarci che soddisfi le nostre aspettative. Se il gioco non è vendibile o se non propone i contenuti giusti, dobbiamo cancellarlo.

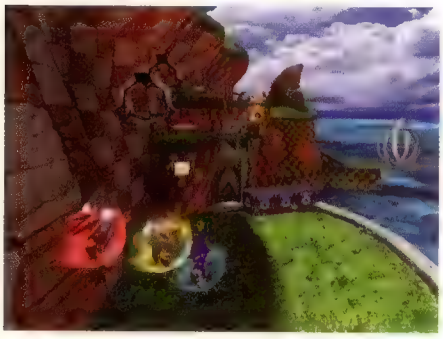
In quale fase dello sviluppo di un gioco decidete eventualmente di cancellarlo?
Prima ci basavamo unicamente su consigli e suggerimenti. Non esisteva un processo chiaro e preciso come ora. E non è molto semplice [da fare]. Non rifiutiamo un gioco semplicemente perché non venderà. Quando abbiamo il progetto di un gioco, magari questo presenta delle buone idee, quindi lo finanziamo e lo sviluppo ha inizio: durante questa fase, della durata di uno o due anni, vogliamo tenere il titolo sui binari. E non farlo andare in cinque direzioni. Ma se abbiamo qualche grosso problema, ad esempio tecnico, ci piacerebbe tenere in vita il progetto cambiando studio o chiedendo l'aiuto di uno sviluppatore esterno che abbia più esperienza in materia.

Come è stato accolto *F-Zero* in Giappone?
I commenti sono stati eccellenti, sia dai casual che dagli hardcore gamer. La gente sembra apprezzare davvero l'Internet ranking system.

Qualcuno sostiene che ci sia un bug nel gioco e lo chiama 'la tecnica del serpente'. È vera questa cosa?
Non è un bug. L'abbiamo messo apposta. Su Nintendo 64 c'erano tecniche simili per derapare. Ci ho pensato un sacco di tempo fa se inserire o meno questa caratteristica nel gioco, poi ho capito che un sacco di giocatori 'malati della velocità' sarebbero stati davvero delusi se non ci fosse stata questa tecnica nella versione GameCube. Comunque questa tecnica è piuttosto difficile da eseguire e non è possibile farlo su ogni circuito.

Ma questo non sbilancia il sistema di ranking?
Certo. So che questo può danneggiare il sistema di ranking. L'idea era di provare a individuare chi usava questa tecnica e chi no, realizzando quindi due classifiche parallele. Però è una tecnica consentita dal gioco, quindi alla fine abbiamo deciso di avere un ranking unico.

Quando vedremo un altro episodio di *Super Monkey Ball*, magari in versione online?
So che la serie prevede in tutto tre giochi, ma credo che non sia ora il momento.



La novità principale di *Sonic Heroes* è rappresentata dalla facoltà del giocatore di cambiare istantaneamente protagonista, passando da Amy a Knuckles a Sonic, per sconfiggere nemici e risolvere enigmi

più incredibili esperienze videoludiche mai realizzate, le vendite sono state pessime. La domanda per Suzuki-san non poteva che essere cruda e diretta. Niente giri di parole: vedremo mai *Shenmue III*? Non c'è risposta. Il silenzio scende sulla stanza e i PR si agitano nelle proprie sedie. Uno Yu Suzuki visibilmente imbarazzato alza le spalle, guarda il tavolo e alla fine dice: "Non ancora".

La reazione di Suzuki-san è comprensibile. *Shenmue* e il suo fantastico seguito rappresentano il genere di rischio colossale e con molti soldi coinvolti che Sega non può più permettersi di prendere. Questo non significa che il gioco non verra mai realizzato, ma la risposta secca di Suzuki-san indica che lo sviluppo non avrà luogo nell'immediato futuro.

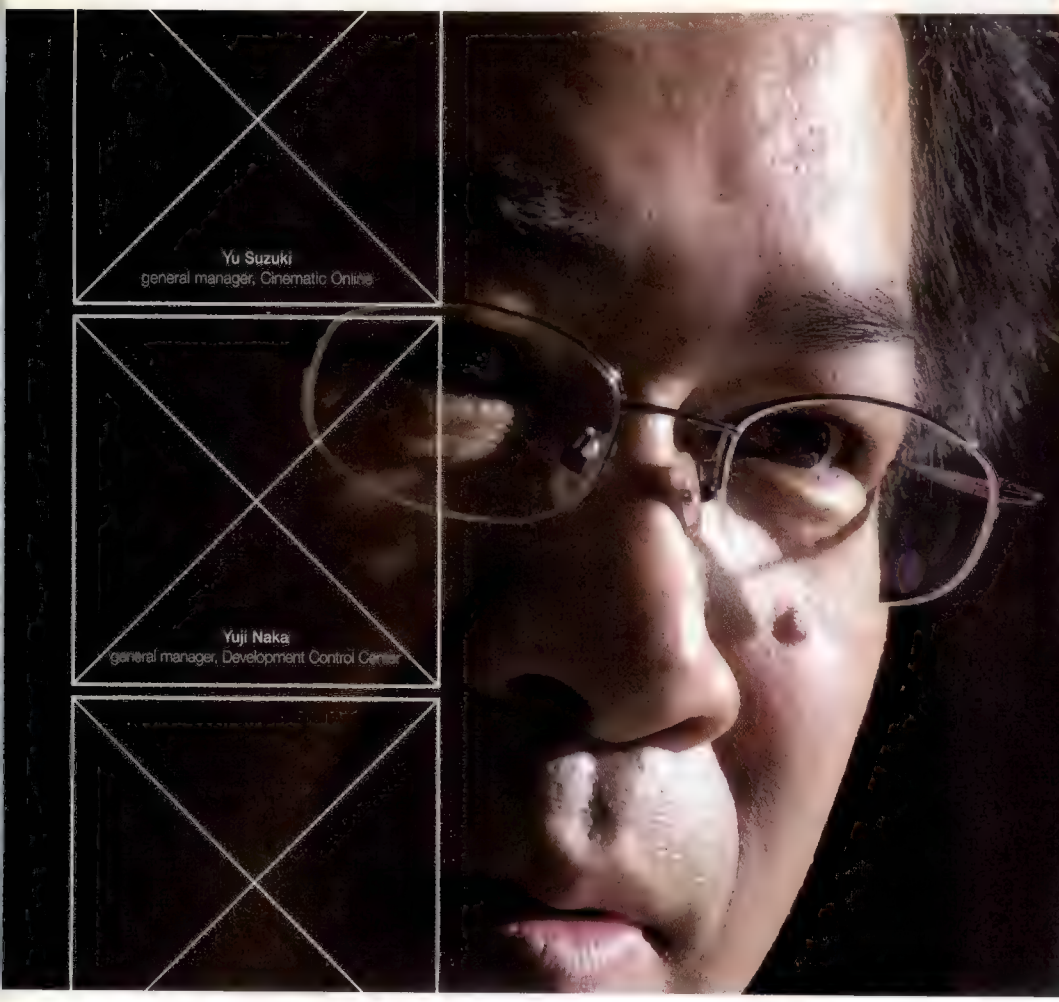
Un sacrificio necessario per far diventare Sega molto più forte. Mettetevi nei panni di Oguchi-san. Prendereste un rischio simile quando tutti gli elementi indicano che il vostro gioco causerà con ogni probabilità la perdita di un sacco di soldi? Eppure il presidente ci tiene a sottolineare che la ristrutturazione non cancellerà l'innovazione in casa Sega. Quando parla di *Rez*, l'entusiasmo è evidente. "Credo che ci sia un sacco di spazio per questo genere di giochi. Normalmente non faremmo ancora [un gioco simile] se non fossimo sicuri delle vendite, ma visto che ora posso decidere cosa avere nella line-up di Sega, valuterò quanta originalità e divertimento il gioco possa portare alla nostra industria".

Se non avete ancora capito in cosa consista la nuova visione di Sega e in che modo sia differente dalla filosofia precedente, non siete i soli. Oltre a un rimescolamento dei ruoli e a una riduzione delle spese, è chiaro che Sega non ha fretta di modificare il proprio approccio verso i videogiochi. I fan di Sega sono speciali, leali e fanatici. Non gradirebbero un abbassamento degli standard qualitativi, seppure minimo. Alcuni sostengono che i titoli Sega abbiano una magia particolare, persino superiore a quella Nintendo.
Il presidente assicura che il tocco di Sega non scomparirà in futuro. Con Naka-san incaricato di controllare tutte le uscite e Nagoshi-san ad aiutarlo, i contenuti originali arriveranno come sempre. "Gli utenti che giocano ai titoli Sega oggi ne hanno

Billy Hatcher and the Giant Egg è un titolo tipicamente Sega. Ha un protagonista adorabile, meccaniche di gioco semplici ma profonde e una grafica in grado di catturare il pubblico dei bambini. Oguchi è comunque convinto che Sega possa lanciare anche titoli apprezzabili dagli adulti

Hyakkimaru, il protagonista di *Dororo*, ha delle spade nelle proprie braccia e un bazooka nella gamba. Aspettatevi spargimenti di sangue

Toshihiro Nagoshi
general manager, Creative Center



Da quanto visto finora, *Phantasy Star Online III: Card Revolution* è semplicemente eccezionale. Un nuovo stile grafico e combattimenti avvincenti dovrebbero farne un degno successore delle sue precedenti iterazioni. Purtroppo la sua natura online e la giocabilità esoterica mettono in serio dubbio un'uscita in Europa

Intervista: Yu Suzuki

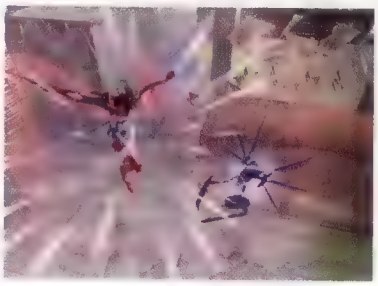
Cosa ne pensa del suo nuovo ruolo in Sega? È stato coinvolto nel processo di riorganizzazione?
L'anno scorso mi sono spostato nel quartier generale di Sega, ma ero ancora coinvolto nel lavoro con AM2. Al momento la nuova divisione è piuttosto piccola, sono circa 30 persone. Credo che AM2 fosse troppo grande e volevo una struttura che si adattasse meglio ai miei desideri e alle mie idee. Ritengo che una struttura con un gruppo di persone da 50 e 120 sia il meglio per creare giochi. Ora mi sto dedicando al processo di costruzione graduale della struttura, aggiungendovi le persone necessarie.

Il nome della sua nuova divisione, Cinematic Online, suggerisce che vi concentrerete sui titoli online. È così?
Be', è un nome provvisorio. Ci sono due strade da seguire con l'online. La prima è quella di adattare i giochi per l'online. Per farlo dobbiamo avere uffici in tutto il mondo che ottengano informazioni direttamente sui giochi e sugli utenti. Non posso creare giochi online qui, senza vivere negli USA. Nel caso di *Daytona 500*, ad esempio, sono stato a vedere la gara a Daytona cinque volte per creare quel gioco.

Rimpiange i vecchi tempi in cui le esperienze videoludiche erano più 'pure'? I giochi sviluppati al giorno d'oggi non sono troppo complessi?
Amo i vecchi giochi come *Wakka Wakka Mole* [ride]. Posso giocare coi titoli vecchi sul mio cellulare. Credo che i giochi siano diventati molto difficili per il pubblico. Penso che i giochi semplici siano molto meglio, ma è una moda, come per l'aspetto delle auto.

una buona impressione", assicura Nagoshi-san. "Hanno un'ottima opinione dell'originalità e del bilanciamento del gioco. Questo vale in particolar modo per Smilebit e Amusement Vision. Il problema non è quali giochi realizzare, ma come convincere la gente a comprare questi giochi. Vogliamo rendere i titoli più attraenti ancor prima che i consumatori li vedano e ci giochino, e avere un approccio marketing più deciso".

Ciascun direttore degli studi lascia intendere che nuovi titoli originali sono in fase di sviluppo ma, cosa più importante, Sega non farà il salto verso PS3 e Xbox2 ancora per un bel po'. "Non ho fretta di passare a queste console", conferma Oguchi-san.



Kunoichi è la controparte femminile di Hotsuma (*Shinobi*). Non sarà molto diversa, ma è dotata di maggiore agilità e nuove mosse

Intervista: Yuji Naka

La documentazione che abbiamo letto suggerisce che il Sonic Team stia realizzando giochi indirizzati ai casual gamer. In che modo in Sega differenziate i casual dagli hardcore gamer?
Se guardate alla struttura di Sega nella sua interezza sembra che la società realizzi giochi per casual gamer. Ma in realtà è difficile capire quali titoli siano 'casual' e quali 'hardcore'. Per esempio, se realizziamo un gioco che soddisfa le aspettative dei fan, significa che stiamo facendo un gioco per gli utenti hardcore? I videogiochi non vanno esclusivamente ad un pubblico di adulti, ma anche ai bambini. Se un gioco si guadagna un folto pubblico di bambini e adulti, e questo lo rende un gioco 'casual', allora va bene così.

Oguchi-san ha dichiarato che Sega acquisirà un maggior numero di licenze. Ma nessuno in Sega sembra voler avere a che fare con le licenze. Com'è possibile realizzare giochi su licenza se nessuno vuole farli?
Vorrei tenere almeno metà dei progetti originali, ma mi piacerebbe usare le licenze. In passato quando realizzavamo un gioco veramente originale, il titolo vendeva, ma con il dilagare delle licenze questo è diventato molto più difficile. Mi ricordo che quando ho realizzato *Sonic* e Miyamoto-san ha fatto *Mario* stavamo sfidando direttamente l'industria cinematografica. Ora invece i giochi sono una sorta di pubblicità per i film.

Ad oggi ha collaborato diverse volte con Nintendo. Possiamo aspettarci di vedere *Mario* e *Sonic* per una volta insieme in un videogioco?
Sì, perché no? Credo che d'ora in poi ci saranno più possibilità di parlare con Miyamoto-san e nuove forme di collaborazione. Ma questo non riguarda solo Nintendo: l'intera industria si sta muovendo in questa direzione, quindi forse vedremo progetti molto interessanti in futuro. Recentemente Miyamoto-san ha visitato la nostra sede e incontrato il Sonic Team ed è stato davvero esaltante.

Le piacerebbe sviluppare un altro gioco di *NiGHTS*?
Vedo *NiGHTS* come una licenza. Avere a che fare con una licenza del passato richiede un sacco di lavoro, ma mi piacerebbe utilizzarla per rinforzare l'identità di Sega.

Dove vuole arrivare con i giochi online in futuro?
Credo che sia esaltante poter giocare con altre persone. Il gioco cambia ogni giorno rispetto ad un gioco normale, dove si fanno sempre le stesse cose. Spero che nel futuro i giochi online vengano semplicemente chiamati giochi. Nessuno penserà più alla parola online.

L'approccio guardingo di Sega è comprensibile alla luce delle numerose alleanze che si sono formate e poi rotte in questo campo. Il presidente è più interessato a sondare il mercato PC in piena espansione in Asia e a creare titoli per sistemi portatili, N-Gage incluso.

La line-up mostrata all'ultimo ECTS ha rappresentato il canto del cigno per la 'vecchia' filosofia di *Sega*. *Billy Hatcher and the Giant Egg* rispecchia il desiderio di ritorno alle origini della casa giapponese: è semplice e divertente, ma non rappresenta certo il blockbuster di cui ha bisogno Sega. *PSOIII* è un titolo potenzialmente fantastico e in cui si nota decisamente la mano di Naka, ma difficilmente lo vedremo commercializzato in Europa. I titoli in arrivo, fra cui *Sonic Heroes*, *Kunoichi*, *Dororo* e *Altered Beast*, soddisferanno i fan di Sega, ma **Videogiochi** si stupirebbe di vederli per lungo tempo ai primi posti delle classifiche di vendita.

La nuova Coca-Cola dell'industria videoludica? Oguchi-san è scuramente ambizioso. Ma grazie a una filiale europea decisamente rinforzata e alla consapevolezza che il mercato sia cambiato radicalmente dai giorni del Mega Drive, c'è la speranza che una delle case più importanti per questo settore possa tornare agli splendori di una volta. Hardware a parte.

Sembra un asilo nido, ma in realtà è l'ufficio dove Sonic Team elabora i progetti e mette su carta le nuove idee. Yuji Naka è ora general manager del Development Control Center: in altre parole, è il responsabile del controllo qualità di Sega

SEGA

SEGA™
www.sega-europe.com

Visita a...

Sega Europe

Il Dreamcast è ormai un lontano ricordo e anche negli uffici londinesi di Sega, le console bianche sono state sostituite da devkit multipiattaforma e da un ritrovato ottimismo per il futuro...

Fotografie: **Martin Thompson**

I piani

di ristrutturazione di Sega Japan avranno ovviamente ripercussioni sulla filiale europea della società. Ma Sega Europe è già in piena metamorfosi e l'etichetta sta assumendo ora tutte le caratteristiche di un publisher in piena regola. **Videogiochi** non fa riferimento unicamente alla distribuzione dei titoli giapponesi di Sega, ma a giochi come *Worms 3D* di Team 17 o *Warhammer Online* di Climax. L'acquisizione di questi prodotti ha stupito molti, ma questo è solo l'inizio, almeno a sentire le dichiarazioni di intenti del direttore generale operativo **Naoya Tsurumi** e del direttore del marketing europeo **Matthew Woodley**...

Da dove nasce la decisione di distribuire giochi di altre softco?
Naoya Tsurumi: Come saprete, abbiamo deciso di abbandonare il Dreamcast all'inizio del 2001. A seguito di quella decisione, [ci siamo resi conto che] i nostri studi erano esperti solo sulla nostra piattaforma. Ad essere onesto, è molto difficile passare ad un altro sistema. Ma, naturalmente, Sega doveva sopravvivere e con fatica convertimmo i titoli per Dreamcast già in sviluppo. Abbiamo continuato a fare questo per un anno e mezzo: conversioni di giochi già esistenti. Non era abbastanza. Ed ecco perché non era il momento giusto per [operare] un rilancio in Europa, un mercato davvero difficile. Ci siamo chiesti se avremmo potuto sopravvivere con quel genere di titoli, facendo anche da distributori. A quel punto abbiamo stretto un accordo con Infogrames [oggi Atari] e Sony affinché distribuissero i nostri prodotti all'inizio del 2001. Il contratto valeva due anni ed era il tempo che avevamo per cambiare gli studi e il mercato, così che potessimo ripartire da zero. Questa era la nostra speranza, naturalmente. Non ne eravamo sicuri al 100%. Ci furono parecchie discussioni nei vari quartier generali (alcune persone erano d'accordo, altre contrarie), ma io pensavo "siamo degli sviluppatori, siamo dei publisher, perché non vendere i nostri prodotti? Perché non comunicare direttamente coi consumatori?". Quando c'è qualcuno fra te e questi ultimi, diventa molto, molto difficile comunicare con loro. È quasi impossibile.

Matthew Woodley: Da un punto di vista europeo, il contatto diretto con il consumatore è fondamentale. Essere indipendenti, nonché produttori e responsabili del marketing, significa semplicemente che Sega può avere una prospettiva decisamente migliore su quanto sta accadendo nel mercato europeo. E questo rende più semplice per noi prendere decisioni sui giochi che verranno lanciati nei prossimi due o tre anni. Si tratta solo di accorciare la catena.

Sembra evidente che ci sia molto più ottimismo intorno a Sega Europe rispetto a, per esempio, tre anni fa.
NT: Sì, senza dubbio.

MW: Penso che negli ultimi due anni ci siamo resi conto di come il mercato sia cambiato. E quello che stiamo facendo, come ha detto Tsurumi-san, è operare modifiche alla struttura interna per permetterci di progredire. E il tutto ha richiesto tempo: queste cose necessitano di tempo, ma adesso siamo già un piccolo publisher qui in Europa, supportato da alcuni dei migliori sviluppatori al mondo. Lentamente stiamo aggiungendo al nostro catalogo alcuni dei migliori sviluppatori europei (Climax, Team 17) e ci muoveremo ancora in questa direzione, assumendo nuove persone e formando un reparto marketing e vendite come si deve. È fantastico perché possiamo contare sul marchio Sega, che ha ancora un sacco di potere, su alcuni dei migliori sviluppatori in Europa e su molta gente con parecchia esperienza... ecco perché siamo ottimisti. Stiamo lavorando per un unico obiettivo in Sega Europe, ma abbiamo ancora parecchio lavoro da fare. È ancora presto.

State acquisendo diversi titoli di terze parti come *Worms* e *Warhammer*. In che modo decidete quali siano i prodotti giusti? Quali sono più adatti per l'immagine di Sega?
MW: Ci sono un sacco di modi di vedere Sega, dove siamo e dove vogliamo arrivare. Se chiedete a qualcuno in un gruppo per una ricerca di mercato cosa pensi di Sega, vi parlerà di una casa storica, con coin-op, magari platform, colorata, luminosa, indirizzata alle famiglie in un certo modo. Ma la realtà è piuttosto diversa considerando tutti i prodotti. Abbiamo giochi come *Rez* e *House of the Dead*, giochi con un'immensa profondità come *PSO*. Quello che stiamo facendo è cercare di acquisire quel genere di giochi che ci permetta di edificare una line-up il più completa possibile. Questo è il nostro obiettivo. Realizzare giochi spettacolari come *Rez* assicurandosi che, oltre ad essere validi e innovativi come *Rez*, siano anche commerciabili. Devono essere richiesti dal mercato.

Ora, un titolo come *Warhammer*... è interessante perché è esattamente il genere di gioco che non viene percepito come un titolo Sega. Se l'avessimo lanciato alla fine dello scorso anno, o all'inizio di questo, credo che la gente avrebbe fatto fatica a considerarlo un gioco Sega. Ma negli ultimi sei mesi, e nei prossimi nove, lo abbiamo spinto e lo spingeremo come un titolo Sega. Voglio dire, la nostra società ha un curriculum fantastico per quanto riguarda i giochi. *Warhammer* è leggermente diverso perché, per cominciare, è un titolo PC, piattaforma su cui non siamo conosciuti per particolari successi. Questa è un'area su cui dobbiamo lavorare e *Warhammer* è decisamente un buon inizio. È nostra intenzione avere più titoli online e MMORPG, ma anche 'normali' giochi PC. E dopo il lancio di *Warhammer* vedrete altri titoli Sega di un genere diverso, ma sempre per PC. In Giappone stiamo sviluppando progetti in questo senso.

L'attenzione per il PC riguarda solo l'Europa?
NT: In pratica Europa e Stati Uniti, dato che il mercato PC è grosso modo delle stesse dimensioni del mercato console. Ma ci sono troppo titoli, quindi vogliamo concentrarci su quelli molto belli. E vogliamo realizzare titoli, ad essere sinceri, che siano più redditizi di quelli sviluppati per console.

Affidereste alcuni franchise Sega ad alcuni sviluppatori europei terze parti?
NT: Sì, è un'idea. Abbiamo diversi modi per produrre titoli. Il primo è appoggiandoci agli studi di Sega Japan e Sega America. Il secondo è quello di acquisire titoli e brand già esistenti, come *Worms*. E infine possiamo utilizzare i nostri franchise già esistenti e far sviluppare giochi ad alcuni studios europei. Ci sono già delle trattative in corso. Ad oggi, *Crazy Taxi*, *Virtua Tennis*, ecc. sono stati sviluppati dai nostri studi giapponesi, il che rende i giochi decisamente giapponesi. C'è qualcosa di diverso nei titoli sviluppati da team europei, a livello culturale, e che ci serve decisamente.

Quindi ritenete che i giochi di Sega Japan siano 'troppo giapponesi' per ottenere il successo di pubblico che sperate nel vecchio continente?
MW: Non è proprio così. Per esempio, un franchise può essere gestito da uno studio giapponese, ma potremmo portarlo in Europa. Il titolo giapponese sarà comunque venduto in tutto il mondo. Ma c'è parecchio potenziale da sfruttare. Quando parliamo agli sviluppatori, vediamo quale tecnologia prediligono, quale è il loro curriculum, cosa vogliono creare, ma pensiamo anche a come potrebbero lavorare con le nostre serie e i nostri personaggi. C'è un tale potenziale nei marchi che Sega già possiede da spingerli verso aree che vanno oltre il classico sviluppo per PlayStation2, Xbox, GameCube e PC. C'è un mondo di opportunità fra Flash, mobile gaming, online, GBA... qualsiasi cosa.

NT: Credo che ci siano tre formati. Primo, le console. Secondo, il PC. E terzo, i portatili, PDA inclusi.

MW: E poi ci sono cose come *EyeToy*. Voglio dire, se un team in Giappone è impegnato a lavorare su un franchise già esistente... be', non ci vuole una grande immaginazione per vedere come alcuni dei nostri titoli possano funzionare molto bene con *EyeToy*. Diversi utenti ce l'hanno suggerito, il che è per noi molto positivo ed esaltante. Potremmo provare quella tecnologia con *Virtua Tennis*, ad esempio, o qualcosa di simile. Questa è un'area che ci interessa parecchio per i nostri titoli futuri.

Considerate il recente *EyeToy* come una piattaforma a sé stante?
MW: Be', è così in un certo senso, no? Richiede un diverso processo mentale, innovazioni diverse.

Vedremo dei cambiamenti in Sega affinché possa raggiungere il successo commerciale a cui naturalmente ambisce?
NT: I nostri studi giapponesi ed europei non cambieranno nulla. Ci garantiranno i migliori titoli dal punto di vista qualitativo. E questo non cambierà mai. Pur sviluppando giochi in Europa, la sede giapponese non ci permetterà di lanciare giochi che non rispettino il loro standard qualitativo. Diranno semplicemente di no. Come avete detto, il logo Sega impone il raggiungimento di un livello qualitativo fuori dal comune. Il controllo della qualità agisce a livello globale.

Quindi i giochi acquisiti da Sega Europe devono in definitiva ottenere l'approvazione della sede giapponese?
NT: Non esattamente. Ma per i lavori più importanti controlliano tutto: come con *Worms*, ad esempio, o *Headhunter*, attualmente in sviluppo in uno studio svedese. Loro decidono se sia buono o cattivo. Siamo costantemente in contatto con Sega Japan, altrimenti sarebbe molto complesso se Sega Europe decidesse qualcosa e Sega Japan andasse in una direzione completamente diversa. Sarebbe un incubo.

Quali vantaggi porta essere oggi una società che sviluppa solo software rispetto ai giorni del Dreamcast?
NT: Fa paura. Abbiamo molti franchise, il che rappresenta una grossa opportunità. Il problema oggi è come ottenere il massimo da questi franchise. Al momento Sega sta faticando a capire come possa farlo. Un'idea potrebbe essere quella di chiamare uno sviluppatore europeo ad aiutarci.

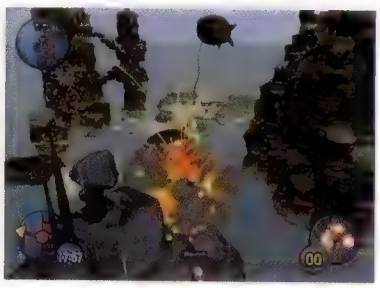
E gli svantaggi?
MW: Ottenere i kit di sviluppo, forse. Li avremmo avuti per primi se stessimo lavorando sul nostro hardware!

NT: Già. Uno svantaggio è che oggi la PS2 domina il mercato. Ha il 75% circa, vero? Tutti gli sviluppatori e i publisher hanno avuto cinque o sei anni di esperienza nello sviluppo di giochi per PS2. Noi abbiamo cominciato solo due anni fa e questo significa che siamo abbastanza svantaggiati. Ma naturalmente abbiamo un sacco di gente con molto talento che può raggiungere gli altri molto velocemente. E quando passeremo alla piattaforma successiva, saremo tutti allo stesso livello e... be', lì dovremo davvero dare il massimo.

Essere sviluppatori multipiattaforma permette a Sega Europe di essere più autorevole su problemi che riguardano l'industria?
MW: In un certo senso. Ad essere sincero, non abbiamo ancora avuto modo di esprimerci sull'industria perché siamo stati molto impegnati a portare avanti la società e a rendere concreta la nuova visione. Ma abbiamo ottime relazioni e partnership con tutti i produttori di hardware: noi capiamo il loro business e loro capiscono il nostro. E in quel contesto stiamo procedendo nella direzione giusta dimostrando di avere una buona percezione dell'industria. Per quanto riguarda parlare dell'industria e di dove stia andando, dei prezzi e cose simili, lentamente faremo sentire di più la nostra voce. Ma è ancora presto: le fondamenta solide ci sono, adesso dobbiamo costruire la nostra casa come si deve. E l'edificio dev'essere in una posizione ideale...

MW: Di sicuro è meglio che partire da zero. E per quanto riguarda il marketing, il nome Sega apre molte più porte di quanto farebbe un nome nuovo o altri nomi già esistenti, se è per questo. Abbiamo già annunciato alcune collaborazioni con nomi come McDonald's: in questo momento esiste una promozione con giochi LCD offerti insieme all'happy meal in Germania. Forti del marchio Sega, e grazie anche a titoli come *Sonic* o *Monkey Ball*, ci è più facile ottenere questi risultati rispetto ad altre società perché abbiamo una storia e siamo associati ad un'immagine positiva.

D'altro canto, ci dev'essere una pressione non indifferente su di voi...
MW: Sì, credo che un sacco di gente, soprattutto all'interno dell'industria, stia aspettando di vedere cosa faremo. Sanno che stiamo organizzando qualcosa, che abbiamo in mente qualcosa. I giochi lanciati finora sono stati accolti bene da critica e pubblico. La gente vede che stiamo



(da sinistra) *Headhunter Redemption*, *Warhammer Online* e *Worms 3D*. Tre giochi molto diversi nonché tre titoli cruciali per il futuro di Sega come sviluppatore e publisher di terze parti. Sembra che, dopo tutti questi anni, sia ancora necessario parecchio lavoro per essere fra i primi del settore...

costruendo, che stiamo crescendo. Ma alla fine si tratta sempre di affari e verremo giudicati in base ai nostri risultati economici. Si arriverà a una situazione dove... be', al momento siamo una società in attivo e dobbiamo rimanere così e aumentare il profitto. Verremo giudicati in base a questo, specialmente per quanto faremo in Europa. In due anni sapremo se abbiamo avuto successo.

Chi considerate i vostri più grossi rivali?
MW: Ad essere sinceri, quando parlo con gli sviluppatori dei nostri concorrenti, mi riferisco a loro come ai nostri colleghi nell'industria. Il nostro vero antagonista è il poco tempo libero di cui dispongono i consumatori e come decideranno di impiegarlo. E i loro soldi e come decideranno di spenderli. Andranno a fare shopping o compreranno videogiochi? Si compreranno delle scarpe da ginnastica o il nuovo *Sonic*? Ecco la nostra concorrenza, da un punto di vista del marketing e dei contenuti.

Oltre a questo, penso sia più una questione di singoli giochi che di publisher. Ovviamente abbiamo un sacco di ammirazione per Electronic Arts e la sua line-up, per la domanda che riescono a creare attorno ai propri titoli grazie a software valido e a ottime licenze. Ci possono essere titoli concorrenti non del calibro di *FIFA* o *Harry Potter*, ma comunque in grado di ostacolarci occupando spazio sugli scaffali. Il problema non sono le Activision di oggi, ma i singoli titoli. Mi spiego? È tutta questione di tempismo: ci sono le PR, il marketing, la TV... e poi magari scopri che il lancio di Gioco X, ad esempio *Half-Life 2*, dev'essere posticipato di un paio di settimane. Oppure può essere *Pro Evo 3*, e non importa che *PES3* sia un gioco completamente diverso da *Sonic Heroes*: assorbirà comunque soldi dalla nostra fetta di mercato.

Abbiamo un reparto interno dedicato alle ricerche ed i suoi risultati sono probabilmente la cosa più importante che guardiamo ogni giorno, per ottenere le informazioni che ho elencato. Senza sapere cosa stiano facendo gli altri, quali mode stiano avendo successo, quando gli altri publisher stiano lanciando i loro prodotti, sarebbe come spalare acqua con un forcone. È essenziale per noi.

***Pokémon* e merchandising e spin-off collegati hanno dato un aiuto cospicuo a Nintendo. Sega Europe proverà ad espandersi oltre lo sviluppo, la pubblicazione e la distribuzione di giochi?**
NT: Con *Sonic* c'è questa possibilità, ma il fatto è... *Pokémon* è una nuova proprietà intellettuale, forse ha cinque anni. Per questo il consumatore si esalta. Qualche volta proviamo a lanciare nuovi brand legati a *Sonic*, ma il porcospino ha una storia troppo lunga. Quando abbiamo lanciato *Sonic* dieci anni fa, tutti erano esaltati. Oggi, sfortunatamente, non è così. Quindi dobbiamo cercare nuovi personaggi, magari *Super Monkey Ball*...

Avete detto di ammirare la line-up di EA, una casa famosa fortemente dipendente da seguiti e franchise. È una strategia che adotterà anche Sega Europe?
NT: Sì. In pratica sappiamo che non è difficile realizzare un seguito, ma che con un seguito le vendite diminuiscono. Naturalmente tutto dipende dalla qualità e bisogna starci molto attenti. *Sonic* è il nostro obiettivo: ecco come vogliamo dominare tutte le piattaforme, PS2 o qualunque altra. Vogliamo che *Sonic* domini.

Siete d'accordo sul fatto che per alcune persone Sega sia Sonic e Sonic sia Sega...
NT: Sì, certo.

E quindi cercherete di partire da questo presupposto?
NT: Quindi dobbiamo avere successo nel farlo. Tutto qui. Per quanto riguarda gli altri seguiti, proveremo a lanciarci ancora nel genere calcistico l'anno prossimo.

Il genere calcistico sembrerebbe piuttosto affollato, però.
NT: Non affollato. Ci sono solo due titoli.

Probabilmente Sony non sarebbe d'accordo con voi su questo punto...
NT: Già. Be', stiamo andando molto bene in Giappone con il nostro gioco di calcio manageriale per PS2. Il mercato dei giochi di calcio è molto grande e quello manageriale molto piccolo. Ma forse in due o tre anni il mercato del secondo sarà cresciuto e i due si fonderanno. Oggi è molto difficile per Sega buttarsi nel genere di calcio 'd'azione', ma non in quello manageriale, dato che abbiamo un titolo in Giappone che possiamo adattare ai gusti europei. E una volta fatto, portarlo su PC e poi sui portatili...

Quali pensate siano i due o tre titoli di punta per il prossimo anno? Quali definiranno Sega Europe come publisher?
MW: Ce ne sono diversi, ad essere sinceri. Per quanto riguarda quelli annunciati, *Sonic Heroes*, naturalmente, seguito da *Worms 3D*, *Headhunter: Redemption* e *Warhammer Online*.

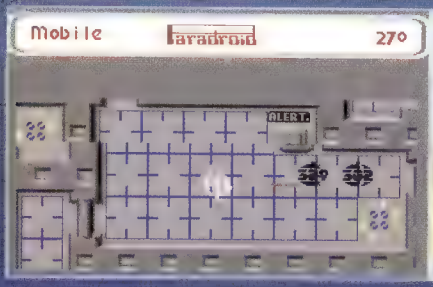
Credete che rappresentino al meglio le intenzioni di Sega Europe?
MW: Credo che siano il prossimo passo nella direzione che abbiamo intrapreso. Non abbiamo intenzione di vantarci di dove saremo fra cinque anni e di quale line-up avremo a quel punto. Ma penso sia facile averne una buona indicazione guardando la line-up di quest'anno. La licenza di *Warhammer* è piuttosto distante da quello che abbiamo fatto prima, ma con un po' di immaginazione è possibile capire in quale aree potremo espanderci. *Sonic* e *Monkey Ball* e quel genere di giochi rimarranno e continueranno a costituire il cuore del nostro business. Ma ci espanderemo in altre aree ora dominate da altri soggetti, e lotteremo con loro armati dei giochi migliori. Il minimo che possiamo fare è realizzare i giochi migliori ed è su questo che ci stiamo concentrando. Se lo facciamo, e li vendiamo correttamente, la nostra fetta di mercato aumenterà di conseguenza.

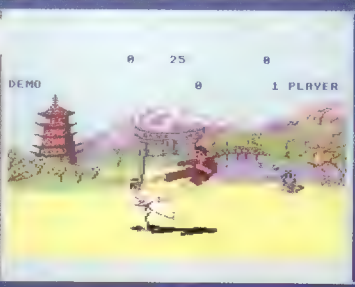
Fine dei giochi

"Non sto giocando a niente ultimamente". Quante volte avete sentito pronunciare questa frase da amici e conoscenti over-30? **Videogiochi** va alla ricerca del perché una generazione di appassionati ne abbia le scatole piene dei videogiochi odierni

L'epoca d'oro dei videogiochi è tramontata, tutti i generi sono stati scoperti e l'originalità è una virtù più rara di una figurina di Buso. Un numero sempre crescente di giocatori la pensa così. Forum non è l'unico posto dove si possono trovare testimonianze emblematiche in questo senso. Newsgroup e forum dei siti internet dedicati sono zeppi di commenti analoghi, postati da appassionati insofferenti verso l'attuale generazione di videogiochi. Hanno ragione loro? E perché? Stiamo assistendo allo sfogo di un gruppo ristretto di trentenni disillusi che hanno perso la passione per il proprio hobby o c'è davvero qualcosa che non funziona nel mondo dei videogiochi?

Trovare delle risposte è difficile, ma nel farlo è indubbio che si sollevino questioni riguardanti i videogiochi che sono d'importanza capitale per la maturazione e la crescita del medium. "Personalmente non riesco a ricordare l'ultimo titolo che ho finito, eppure un tempo ero ossessionato dall'idea di completare i videogiochi", dichiara **Ed Bartlett** dei Bitmap Brothers. "Il motivo principale è che l'industria si sta ormai avvicinando a quello che può essere definito il mass market, e gli 'hardcore gamer' sono ormai ampiamente superati dagli 'utenti EA', che vogliono semplicemente giocare con l'ultima simulazione sportiva, tie-in o gioco su licenza".





Titoli come *Paradroid* (a sinistra) offrivano ai possessori di C64 una salutare dose di inventiva mentre piacchiaduro come *Way of the Exploding Fist* (a destra) rinfrescavano davvero il genere

Grafica immaginaria

I giocatori cresciuti smanettando su computer e console dalla grafica primitiva sosterranno sempre che non è la grafica a fare di un gioco un buon gioco. L'immediatezza ha sempre costituito un'attrattiva per i retrogamer, ma l'estetica astratta è un'attrattiva ancora più grande. Hardware rudimentale e limiti di memoria hanno fatto sì che la grafica in passato fosse originale e stimolante. E i giocatori avevano sempre la possibilità di colmare ogni lacuna visiva con la propria immaginazione.

Le simulazioni di guida sono il genere probabilmente più colpito dall'avvento del fotorealismo nei videogiochi: un'occhiata a *Gran Turismo 3* o a *Project Gotham Racing* e sembra davvero di essere al volante di una quattroruote da oltre 400cv. La giocabilità non manca, ma che fine hanno fatto la velocità protonica, gli incidenti esagerati e comici e la meccanica immediata visti nel capolavoro di Yu Suzuki, *OutRun*?

Per molti giocatori, una grafica poco realistica è in grado di stimolare la mente e l'immaginazione molto di più di quanto possa fare, per esempio, una qualsiasi simulazione bellica. Questo non significa che tecniche come motion capture, digitalizzazione o illuminazione realistica debbano essere accantonate. Bisogna solo ponderare con maggiore attenzione il bilanciamento fra realismo e divertimento. *Metal Gear Solid 2* è un titolo quasi cinematografico, ma contraddistinto da un look a tratti fumettoso. Eppure il realismo del titolo di Kojima è innegabile.

Titoli fotorealsitici come *The Getaway* (sopra) di sicuro non solleticano l'immaginazione del giocatore come faceva *Mercenary* (in alto) nel 1986

Chi è concorde con questa tesi aggiunge che la penetrazione nel mass market ha portato titoli più piatti e banali. Eppure tutti sappiamo che gli ultimi due anni hanno visto la commercializzazione di diversi titoli eccellenti: *Rez*, *Super Monkey Ball*, *Metroid Prime*, *Pikmin*, *Ico*, *Halo* e *Grand Theft Auto III*, solo per nominarne alcuni. E allora dov'è il problema? Perché così tanti giocatori, cresciuti con *Knight Lore* e *Paradroid*, trovano i titoli del 21° secolo banali e noiosi? Forse è meglio cominciare dal principio...

"I vecchi giochi non sono perfetti, anzi erano titoli ultra-frustranti. D'accordo essere nostalgici, ma chi ha ancora voglia di giocare a *Tir Na Nog* al giorno d'oggi?"

Tutti a scuola

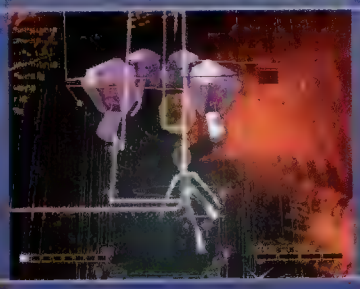
Nei secoli passati era forte la convinzione che l'attività ludica in generale fosse inutile e che giocare troppo da bambini potesse portare alle degenerazione morale da adulti. Fortunatamente lo studio della crescita infantile ha fatto passi da gigante nell'ultimo secolo, e psicologi come Piaget, Vygotsky e Bruner hanno sottolineato più volte l'importanza del gioco come strumento fondamentale per la crescita mentale e sociale di bambini e giovani adulti. Mark Bekoff e John Byres hanno addirittura avanzato la tesi (molto discussa) secondo la quale il gioco aiuterebbe a potenziare le attività cerebrali.

Ma cosa succede una volta finita la scuola? Le persone crescendo giocano di meno? La ricerca suggerisce proprio il contrario. Sebbene la natura del gioco muti col passare del tempo, Vivian Gussin Paley (autrice di 'You Can't Say You Can't Play') sostiene che la voglia di giocare non diminuisce, ma trova sfogo nello sport, nel fitness e in altre forme di intrattenimento. Una teoria sostiene che i bambini utilizzano il gioco come strumento per la definizione dei ruoli, una sorta di 'addestramento' alla costruzione di quei rapporti sociali che li aiuteranno ad interagire fra loro da adulti. I giochi di fantasia ('Io sono il guerriero, tu fai il mostro') scompaiono gradualmente con l'adolescenza per essere rimpiazzati da attività più pratiche, cerebrali e fisiche. E sebbene nessuno possa provare che il gioco sia di importanza vitale anche da adulti, diversi studi indicano che le attività ricreative, come gli sport di squadra o i giochi di gruppo, possono aiutare a mantenere e migliorare i rapporti sociali e contribuire a sviluppare un approccio alla vita più equilibrato.

Forse la colpa è in parte attribuibile ai valori della nostra società. Insomma, lo sport e il fitness sono considerati attività meritevoli, *EverQuest* no. Gli scacchi stimolano il cervello proprio come *Command & Conquer*, ma mentre il primo è considerato un nobile gioco d'astuzia, il secondo... be', è solo un giochino. Le pressioni volte all'integrazione sociale da parte di mogli, parenti e il sistema di valori che regola il nostro mondo non devono essere sottovalutate.

Cibo per la mente

Molti degli studi sugli effetti dei videogiochi sui rispettivi praticanti si sono concentrati su aspetti negativi come la dipendenza e l'elevato livello di aggressività che ne deriverebbe. Ma **Mark Griffiths**, docente di Gambling Studies alla Nottingham Trent University, preferisce



Ico (sinistra) e *Rez* (destra) dimostrano che i giochi possono ancora essere originali. Il mercato attuale è invece zeppo di cloni poco ispirati

invece sottolineare gli effetti positivi che i videogiochi possono avere su bambini e adulti: "Studi effettuati sin dall'inizio degli anni '80 hanno dimostrato ripetutamente che giocare con i videogiochi, a prescindere dal genere, migliora i tempi di reazione e la coordinazione fra occhio e mano, innalzando anche l'autostima".

Non ci si dovrebbe vergognare di diventare giocatori coi capelli grigi. Alcune ricerche evidenziano come la stimolazione mentale contribuisca a combattere demenza e sindrome di Alzheimer. Altri studi indicano che il desiderio di giochi mentalmente stimolanti aumenti con l'età, e non il contrario. I ricercatori della Case Western Reserve Medical School di Cleveland hanno analizzato le attività ricreative di oltre 550 persone, quasi 200 delle quali hanno poi contratto l'Alzheimer. Si è così scoperto che chi si era cimentato in attività stimolanti nel corso della propria vita (lettura, enigmistica, bridge, scacchi o giochi da tavolo, ad esempio) aveva due volte e mezzo le chance di evitare l'Alzheimer rispetto agli altri. Inoltre, articoli del 'Journal of the American Medical Association' hanno più volte dichiarato che i giochi di intelletto, come gli scacchi o gli strategici per computer, possono aiutare a prevenire l'atrofia del tessuto cerebrale.

C'è un tempo per tutto

I vecchi giochi non sono perfetti, anzi il più delle volte erano titoli ultra-frustranti con tre vite e nessun punto di salvataggio. D'accordo essere nostalgici, ma chi ha ancora voglia di giocare a *Tir Na Nog* al giorno d'oggi? Ai suoi tempi era un capolavoro, adesso è un ammasso informe di colori da non toccare nemmeno con un bastone. Ma allora perché gli hardcore gamer parlano così tanto dei giochi del passato? In parte ha ragione Proust: quel grumo di pixel che dovrebbe rappresentare Larry Bird o Dr J ci trasporta immediatamente in un periodo della nostra vita in cui tutti i sogni e le speranze sembravano meravigliosi e a portata di mano.

A quel tempo giocavamo anche molto di più. E finivamo tutto. Non è difficile da credere, visto che la maggior parte dei titoli erano sviluppati in circa 15 settimane e compressi in 48K. Ma finivamo davvero tutto? Non è proprio così.
Gli sviluppatori sapevano che i giocatori non avrebbero apprezzato una schermata di Game Over dopo mezz'ora di gioco, quindi i titoli si ripetevano all'infinito. *Chuckie Egg*, *Commando*, *Moon Cresta*, *Phoenix*, *Arcadia* e compagnia bella: non era possibile 'finirli'.

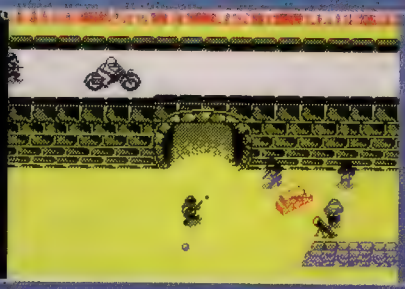
I giochi erano brevi ma intensi ed era davvero possibile fare una partita veloce e

A tutti i costi

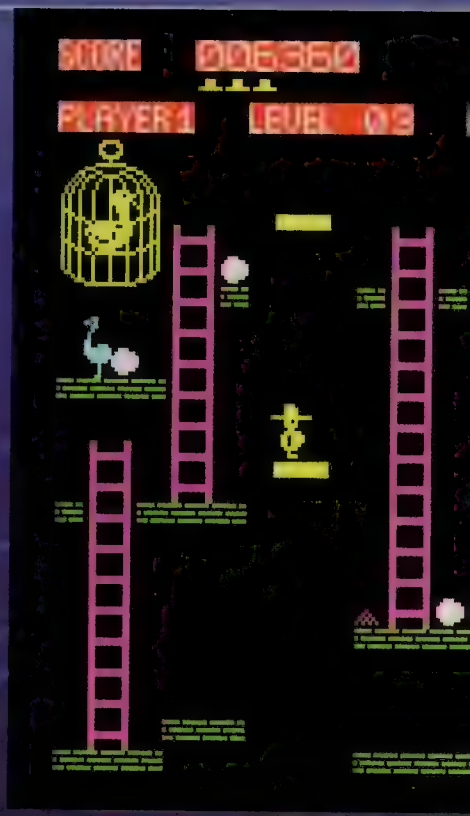
Ultimamente si è parlato moltissimo del prezzo dei videogiochi, ma è difficile dire che qualcosa sia effettivamente cambiato. Qualcuno sostiene che i giochi di oggi affranti molto di più rispetto ai loro predecessori. Altri sostengono che il numero di giocatori è aumentato e che questo dovrebbe influenzare il prezzo dei prodotti. Videogiochi può solo limitarsi a segnalare l'escalation dei prezzi nell'ultimo ventennio.

Anno	Prezzo medio di un gioco per console	Prezzo medio di un gioco per PC
1980	€38	€7,5
1985	€37,5	€13
1990	€75	€30
1995	€67,5	€45
2000	€60	€52

Halo (sinistra) offre sicuramente più di *Alien Storm* (destra), ma va anche considerato che il mercato è cambiato radicalmente nell'ultimo decennio. C'è chi sostiene che la mancanza di titoli innovativi e la crescita del mercato dell'usato stiano danneggiando l'industria



La struttura di *Moon Cresta* (sinistra) e *Commando* (destra) faceva sì che i titoli fossero pressoché infiniti, per la gioia dei giocatori dell'epoca



Problemi strutturali

È impossibile stabilire una regola unica per la lunghezza dei videogiochi, ma è chiaro che molti dei titoli di oggi non possiedono l'immediatezza dei loro predecessori. Pensate semplicemente al gran numero di giochi che richiedono di sorbirsi un tedioso tutorial prima di iniziare la partita vera e propria. Tutti giochi che finiscono su uno scaffale polveroso, "tanto ci giocherò quando ho tempo". Interfacce utente e sistemi di controllo troppo complicati non migliorano le cose. Ed è per questo che riprendere un gioco precedentemente abbandonato diventa quasi un dovere più che un piacere.

Ma il fenomeno più criticabile del moderno game design è la lunghezza dei giochi fine a se stessa. Personaggi costretti ad attraversare (e a ripercorrere) caverne dalla lunghezza folle, giochi di guida con due sole piste disponibili nelle prime 5 ore di gioco e platform game che elargiscono poteri speciali solo dopo che il protagonista ha raccolto mezzo milione di stelle, anelli o amenità simili.

Certo, molti titoli motivano i giocatori proprio elargendo loro ricompense, ma è sconfortante vedere la quantità di giochi che abusa di questa particolarità. Lo scopo del gioco non dovrebbe essere l'ottenimento di ricompense durante l'avventura, ma l'avventura stessa. I giocatori con un minimo di esperienza sono in grado di fiutare quando la minestra è allungata in maniera eccessiva (qualcuno ha detto *Shadowman*?). Non sarebbe meglio se un gioco desse eccesso sin dall'inizio ad ogni aspetto saliente del gameplay piuttosto che rimandare continuamente la sua piena manifestazione? Per giochi pesantemente incentrati su una storia questo potrebbe creare qualche problema, ma per gli altri *Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball* dovrebbe essere un esempio da seguire con attenzione.

Legacy of Kain: Soul Reaver era originale, ma molti giocatori si sono arresi a metà dell'avventura a causa delle eccessive peregrinazioni tra i suoi corridoi chilometrici

soddisfacente prima di cena. Il tentativo di offrire ai giocatori qualcosa di più gratificante ha portato l'industria a produrre mattoni pesantissimi con oltre un'ora di gioco fra un savepoint e il successivo. Anche i titoli con una trama avvincente e una buona distribuzione dei salvataggi hanno floppato perché riprendendo il gioco a diversi giorni di distanza dalla data dell'ultimo salvataggio molti giocatori non avevano la più pallida idea di cosa dovessero fare.
Quanti titoli avete accantonato irrisolti semplicemente perché non avevate voglia di tornare indietro per recuperare questo o quell'oggetto dimenticato?

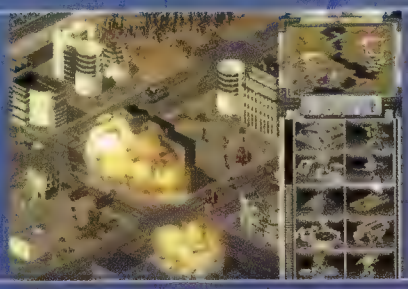
Inoltre, i giocatori trentenni attribuiscono priorità diverse ad una sempre più lunga lista di attività legate al proprio tempo libero. Famiglia, amici, magari figli e nuove forme di intrattenimento assorbono un sacco di ore.
Secondo la rivista Screen Digest l'europeo medio dedica 53 ore alla settimana ai vari media, la fetta più grossa del nostro tempo libero. Eppure, di queste 53, solo un'ora e mezza viene dedicata ai videogiochi, contro le 25.1 alla TV e le 21.3 alla radio. Solo un'ora e mezza da dedicare a nuovi videogiochi. Nuovi?

> "Quanti titoli avete accantonato irrisolti semplicemente perché non avevate voglia di tornare indietro per recuperare questo o quell'oggetto dimenticato?"

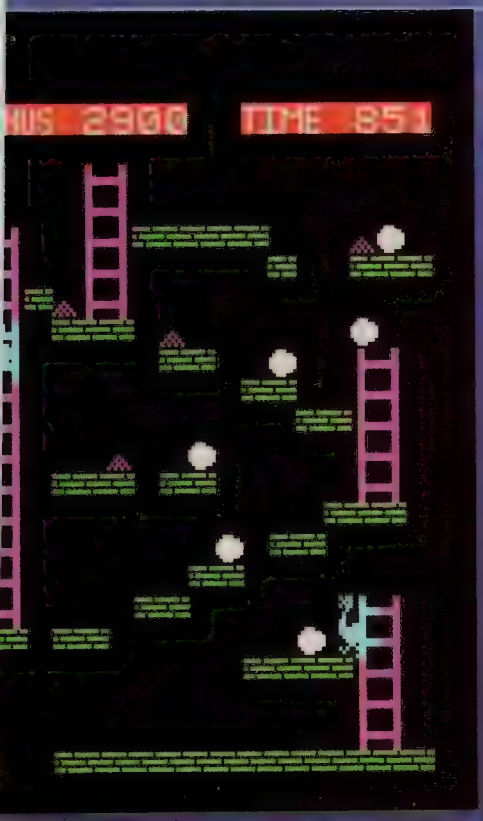
No more fantasy

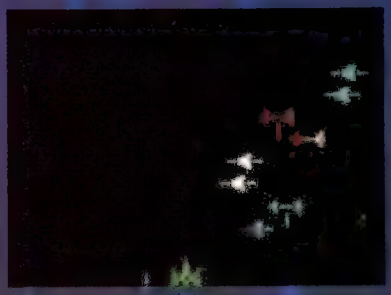
"Sapete come si dice: la necessità è la madre delle invenzioni", dichiara **Glenn Corpes** di Lost Toys Games. "Funzionava proprio così. Giochi interi scaturivano da routine concepite originariamente per superare le debolezze della tecnologia. Al giorno d'oggi è invece possibile dare libero sfogo alla propria immaginazione. Ma sfortunatamente questo va spesso a discapito dell'innovazione in termini di giocabilità. Confondere gli utenti è una cosa da evitare a tutti i costi..."

Forse si è perso il brivido del Nuovo. È vero che hardware più potenti facilitano la creazione di nuove idee e permettono agli sviluppatori di fondere in un unico gioco generi già esistenti, ma è difficile esaltarsi come durante il passaggio dal 2D al 3D occorso a metà degli anni '90. Ora che il 3D è cosa di tutti i giorni, l'industria persegue un nuovo obiettivo: la ricerca del fotorealismo. Gli utenti possono essere catturati più facilmente attraverso le foto ultra-realistiche apposte sul retro delle confezioni, con somma gioia dei responsabili marketing di molte società, ma la giocabilità non ne trae affatto giovamento. "Non riesco a vedere come la tecnologia ci possa avvantaggiare in questo contesto", conviene **Stuart Campbell**, designer



Command & Conquer: Red Alert sembra la stessa area del cervello degli scacchi, eppure rischia di essere sempre considerato triviale al confronto.





Classifiche eloquenti

"Non riesco a capire perché uno dovrebbe giocare con un titolo che non è né il migliore del suo genere, né in grado di offrire qualcosa di nuovo sotto il profilo della giocabilità. Sfortunatamente le classifiche dimostrano che i miei ragionamenti non valgono nulla". Glenn Corpes, Lost Toys Games

Posizione	Gioco	Publisher	Formato
01	*Eye Toy: Play*	Sony Computer Ent.	PS2
02	*The Great Escape*	SCi	PS2, Xbox, GC, PC
03	*FIFA 2003*	EA Platinum	PS2, Xbox, GC, PC
04	*Beyblade: Let It Rip!*	Atari	PSone
05	*Lord Of The Rings: TT1*	EA	PS2, Xbox, GC, PC
06	*Medal Of Honor: Frontline*	EA Platinum	PS2, Xbox, GC
07	*Ghost Recon: Island Thunder*	Red Storm	PS2, Xbox, PC
08	*James Bond 007: Nightfire*	EA Platinum	PS2, Xbox, GC, PC
09	*Pokemon Sapphire*	Nintendo	GBA
10	*The Sims*	EA Games	PS2, Xbox, GC, PC
11	*Pokemon Ruby*	Nintendo	GBA
12	*Grand Theft Auto: Vice City*	Rockstar Games	PS2, PC
13	*Tomb Raider: The Angel Of Darkness*	Eidos	PS2, PC
14	*Indiana Jones & The Emperor's Tomb*	LucasArts	PS2, Xbox, PC
15	*Tony Hawk's Pro Skater 4*	Activision	PS2, Xbox, GC, PC
16	*The Sims: Superstar*	EA Games	PC
17	*Harry Potter: Chamber Of Secrets*	EA Games	PS2, Xbox, GC, PC
18	*Simpsons: Road Rage*	EA Games	PS2, Xbox, GC, GBA
19	*SOCOM US Navy Seals*	Sony Computer Ent.	PS2
20	*Enter the Matrix*	Atari	PS2, Xbox, GC, PC

Fonte ChartTrack (settimana finita il 6 settembre 2003)

di *Cannon Fodder*. "È sempre più difficile trovare idee nuove, ma questo non significa che sia impossibile. Il problema è che nessuno vuole farlo. Potrei sembrare un intellettuale presuntuoso dicendo questo, ma la realtà è che più una cosa diventa mainstream, minore è la richiesta di innovazione e idee nuove. Il pubblico vuole sempre le stesse cose. Quindi con la diffusione dei videogiochi, diminuiscono le chance che le software house partoriscano idee nuove. E ancora minori sono le probabilità che si mettano a cercare queste idee".

Elaborare meccaniche di gioco profonde e innovative richiede molto talento e immaginazione. Per fare un esempio, ricreare le strade di Londra in maniera iper-realistica è un processo che richiede molto impegno, ma è concettualmente semplice e il lavoro del team di sviluppo è facilmente gestibile. Ma quando il team diventa molto grosso, il rischio che la creatività si affievolisca si fa consistente. In altri contesti artistici le opere sono quasi sempre realizzate da una singola mente creativa. Più persone sono coinvolte nella creazione di un gioco, minori sono le chance di ottenere un titolo originale basato su un'unica visione.

Catena di montaggio

Il mercato attuale è zeppo di titoli mediocri. Non è una novità. Eppure il controllo della qualità è a livelli mai raggiunti prima da quest'industria. Le tre maggiori case produttrici di hardware, Sony, Microsoft e Nintendo, dispongono di reparti dedicati al controllo di qualità, il cui compito è quello di assicurarsi che ogni gioco raggiunga un certo livello qualitativo prima di arrivare sugli scaffali dei negozi. Ed è qui il problema. Di che tipo di qualità stiamo parlando? Estetica o ludica?

"Il problema è peggiorato dal fatto che quando escono giochi originali, come *Ico* o *Rez* e simili, il mercato di massa li ignora", dice Barlett. "Se foste dei publisher che si devono preoccupare delle vendite e delle quotazioni azionarie, quale genere di giochi commissionereste?

Per alcuni aspetti vorrei quasi che il mass market ci abbandonasse, permettendoci di tornare a fare giochi per i veri giocatori". I giochi fatti con lo stampino che propongono sempre le medesime esperienze ludiche potrebbero a lungo andare danneggiare l'industria e allontanare i giocatori appassionati.

Su **VG**001 si è parlato dei problemi delle licenze. Niente di nuovo: Ocean doveva la sua esistenza a titoli inguardabili come *Miami Vice* e *Rambo II* venduti ai teen-ager degli anni '80. Quello che è cambiato è il periodo di tempo in cui gli sviluppatori devono produrre e consegnare un gioco. Mentre realizzare un film richiede, grosso modo, lo stesso tempo che ha sempre richiesto, quello necessario a produrre un gioco è cresciuto del 200%. Realizzare un gioco su licenza come si deve non porta grossi vantaggi ad uno sviluppatore. Ci sono talmente tanti tie-in cinematografici appena passabili che non c'è da stupirsi dell'atteggia-

Il tempo cancella i ricordi, altrimenti non si spiegherebbe perché diversi retrogamer tessano le lodi di 'classici' come *Rambo II* e *Miami Vice* per Spectrum

mento sospettoso assunto dagli utenti di fronte a questo genere videoludico. Parliamoci chiaro: *GoldenEye* è l'eccezione, *Enter the Matrix* la regola.

Ian Livingstone, direttore creativo di Eidos, ritiene che lo scettro del potere sia in mano agli utenti e che esista ancora la possibilità di creare nuove idee. "Il marketing contribuisce a dare forma e a promuovere un titolo, e i modelli economici determinano i budget e i rischi da prendere, ma è senza dubbio il consumatore a influenzare i videogiochi più di chiunque altro. Questa generazione di console ha visto consumatori più adulti desiderosi di provare giochi dal contenuto più maturo, come *GTA*, *Hitman*, *The Getaway*, ecc. I giochi di successo sono il risultato dell'adattamento ai gusti del consumatore di domani piuttosto che il piano segreto di qualche reparto marketing teso a propinare giochi vecchi ai giocatori di ieri".

Secondo la società di San Francisco International Development Group, nel 2002 sono usciti oltre 1.200 giochi negli USA. Nel 1998 questo numero era fermo a 312.

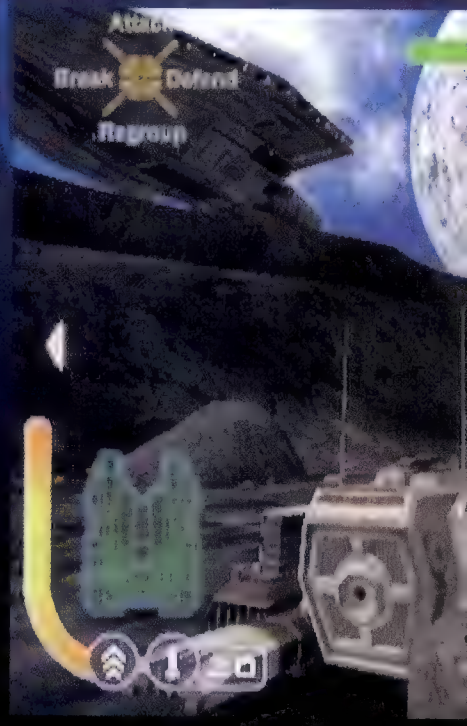
"Secondo la International Development Group, nel 2002 sono usciti oltre 1.200 giochi negli USA. Nel 1998 questo numero era fermo a 312"

Per ogni *Pikmin* o *MGS* che esce, ci sono centinaia di FPS o giochi di guida poco ispirati. Ma allora è l'eccessiva scelta a bloccare gli hardcore gamer? I giocatori cresciuti col C64 hanno ora molti più soldi a disposizione e un'ampia gamma di titoli fra cui scegliere. Non si fa però fatica a capire come i giochi possano sembrare molto meno preziosi e unici di quanto non fossero in passato. Negli anni '80, con il portafoglio vuoto e un solo computer (o una sola console) a disposizione, l'anticipazione per l'uscita di un gioco atteso era davvero qualcosa da assaporare. Un vero e proprio evento. Ma adesso?

Ok, il prezzo è giusto

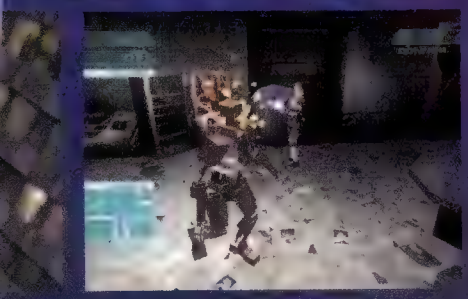
Il prezzo dei giochi per console non è mutato in maniera drastica negli ultimi dieci anni (vedi box A tutti i costi), ma il panorama videoludico sì. Ci sono più giocatori che mai, ma il numero di titoli acquistati da ogni utente è più basso di cinque anni fa. È ovvio che i consumatori delusi da un gioco che costa 60€ difficilmente torneranno in negozio e si butteranno su qualcosa che non sia un 'acquisto sicuro'. Il recente passato ha inoltre visto la nascita di un fiorente mercato dell'usato, mercato da cui sono i rivenditori, e non i publisher, a trarre profitto. Solo una manciata di giochi permettono ad un numero limitato di società di generare profitto, e questo ha ovviamente spinto i publisher ad evitare i titoli più rischiosi.

"Ci saranno sempre nuove idee", è la tesi di **Simon Byron** di Bastion, l'agenzia leader nelle PR per le softco inglesi. "Ma



GoldenEye, *Terminator: Dawn of Fate* e *Spider-Man*. Tre esempi molto diversi di tie-in cinematografici, un genere essenziale per la sopravvivenza di molti publisher oggi

Non c'è alcun dubbio che l'universo di *Star Fox Adventures* sia dotato di carisma, ma lo sfruttamento ripetitivo di meccaniche a base di puzzle può stufare il giocatore dopo diverse partite



Momenti magici

La situazione non è così disastrosa come sembra. Negli ultimi due anni sono usciti diversi titoli in grado di rinfocolare la passione per il videogioco. Eccone dieci fra i preferiti di **Videogiochi**.

Pikmin
Caratterizzato in maniera egregia, *Pikmin* è la più surreale variazione sul tema dei giochi manageriali che possiate immaginare. Costellato di momenti indimenticabili, il gioco è stato criticato per la sua eccessiva brevità, ma ciononostante i fan aspettano trepidanti il seguito.

Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball
Qual è lo scopo dei giochi? Raccogliere tutte le monete, sparare a tutti i cattivi, andare all'inferno e tornare vincitori? Il titolo di Temco, confezionato come un bijoux, mette da parte obiettivi e missioni per offrire al giocatore una serie di attività rilassanti e divertenti.

Super Monkey Ball
Molti titoli propongono mini-giochi come bonus. Ma *Super Monkey Ball* e il suo seguito ne incorporano di profondi e divertenti, tanto che il prefisso 'mini' diventa superfluo. La redazione è ossessionata dal raggiungimento del magico 300 in Monkey Bowling.

Metroid Prime
Un gioco che trasuda atmosfera. La nuova avventura di Samus è un'opera elegante dalla meccanica bilanciata alla perfezione. Parte del suo fascino non risiede nel semplice desiderio di completarlo, ma nell'esplorazione di ogni anfratto dei suoi ambienti.

Rez
Non solo un capolavoro artistico, *Rez* è anche uno sparatutto realizzato in maniera egregia. Non sarà il gioco più difficile di sempre da 'finire', ma i veri hardcore gamer lo abbandoneranno solo dopo aver registrato il 100% nella percentuale di nemici distrutti.

Halo: Combat Evolved
L'epopea fantascientifica di Bungie è diventata in un istante il paradigma del genere. E questo la dice lunga. La sensazione di immersione e coinvolgimento non ha rivali al momento e le modalità multigiocatore, specialmente la gioia di combattere a bordo dei veicoli, sono assolutamente grandiose.

Ico
Un'esperienza onirica incentrata totalmente sull'interazione fra Yorda e il protagonista. *Ico* è un titolo di rara bellezza e l'inequivocabile conferma che i giochi possono essere considerati arte. La sensazione di isolamento assoluto trasmessa dal gioco giustifica il nome scelto da Kutaragi per il suo 'Emotion Engine'.

Vib Ribbon
Un bizzarro coniglio mutante poligonale che si muove lungo un filo costituisce l'esoscheletro minimalista di questo titolo visionario. I controlli immediati nascondono una profondità di gioco i cui limiti sono da ricercarsi solo nel numero dei CD musicali posseduti dal giocatore. Indimenticabile astratto, inimitabile.

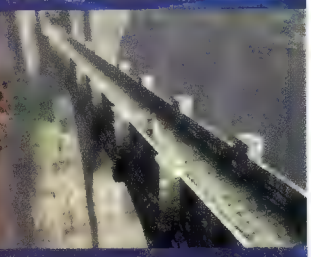
Luigi's Mansion
Il paradigma dei titoli Nintendo di questa generazione: l'implementazione di un sistema di controllo originale fa da complemento ad una grafica in stile cartone animato che provoca nel giocatore un genuino senso di meraviglia durante tutto il gioco.

GTA: Vice City
Il titolo di Rockstar ha dato il 'la' ad una rivoluzione. Le dieci ore di colonna sonora sono solo la punta dell'iceberg di un gioco che incorpora un numero spropositato di tocchi di classe, come la caccia alle proprietà da cui trarre profitto, i voli in elicottero e la sua impareggiabile sensazione di libertà.

Pikmin

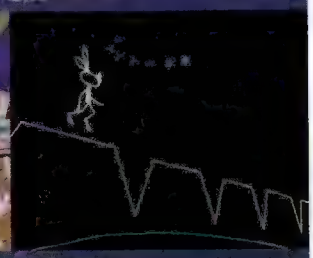
Halo: Combat Evolved

DoA Xtreme Beach Volleyball

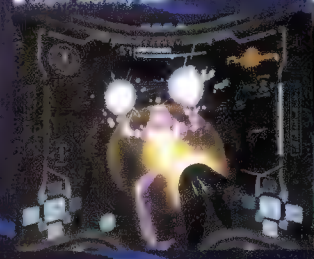


Ico

Super Monkey Ball

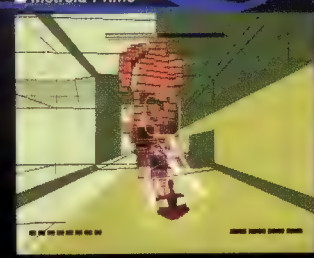


Vib Ribbon



Metroid Prime

Luigi's Mansion

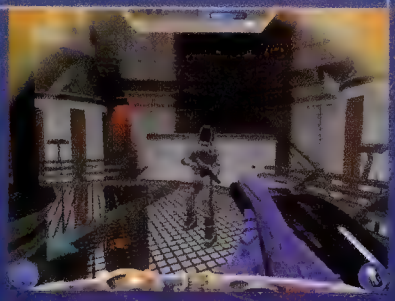


Rez

GTA: Vice City

Stanno bene. Non scomparirà mai il vecchio GameCube con un NES, vero? Eppure, sebbene i giochi siano migliorati esponenzialmente nel corso degli anni, il rapporto fra capolavori e titoli mediocri è il peggiore che si sia mai visto. In questo settore

in senso ironico, *Mortal Kombat: Deadly Alliance*, *Star Wars The Clone Wars*, *007: Nightfire*, *Turok Evolution*, *Racing Evoluzione*. Seguiti, tie-in, titoli poco originali... in molti indicano nella scarsa innovazione la causa dell'allontanamento di molti giocatori dal loro passatempo preferito.



le nuove idee difficilmente hanno successo e, vista l'incertezza di questo periodo, diventa sempre più difficile giustificare i rischi. Credo che i produttori di hardware abbiano il dovere di continuare ad innovare e sono contento di vedere Sony lanciare titoli come *EyeToy* e *Ico*. Microsoft e Nintendo potrebbero darsi da fare di più, specialmente quest'ultima in Europa: la decisione di non lanciare giochi come *Animal Crossing* nel nostro continente è pessima".

Senza dubbio il prezzo non favorisce la sperimentazione negli acquirenti. È interessante notare una cosa: chi si avvicina adesso ai videogiochi non sa, e non gli potrebbe interessare di meno, quanto costavano i giochi una volta. Sa solo che un DVD o un CD musicale costano intorno ai 20€. A 60€ un videogioco non potrà mai stimolare un acquisto d'impulso nel consumatore medio. E questo spinge gli sviluppatori a realizzare giochi più lunghi, nel tentativo di giustificare l'alto costo dei videogiochi. Un atteggiamento che lascia molti dubbi. In quanti finiscono i giochi che comprano, al giorno d'oggi? Non esistono dati precisi in merito, ma è opinione comune nell'industria che il consumatore medio non abbia tempo per completare giochi lunghi oltre 40 ore.

"La maggior parte dei giochi sono troppo lunghi", conferma **Shahid Ahmad** di START! Games. "Non è solo colpa dell'apatia dei giocatori, un fenomeno che comunque esiste. La gente ha parecchio tempo libero, ma sceglie di riempirlo con un numero enorme di attività. Le possibilità che abbiamo sono quasi infinite: i videogiochi devono competere con centinaia di canali satellitari, musica, riviste, libri, video, film, DVD, attività fisiche, vacanze, uscire con gli amici, ICQ, SMS, telefonini, e-mail e palestra. E questa è solo la punta dell'iceberg".

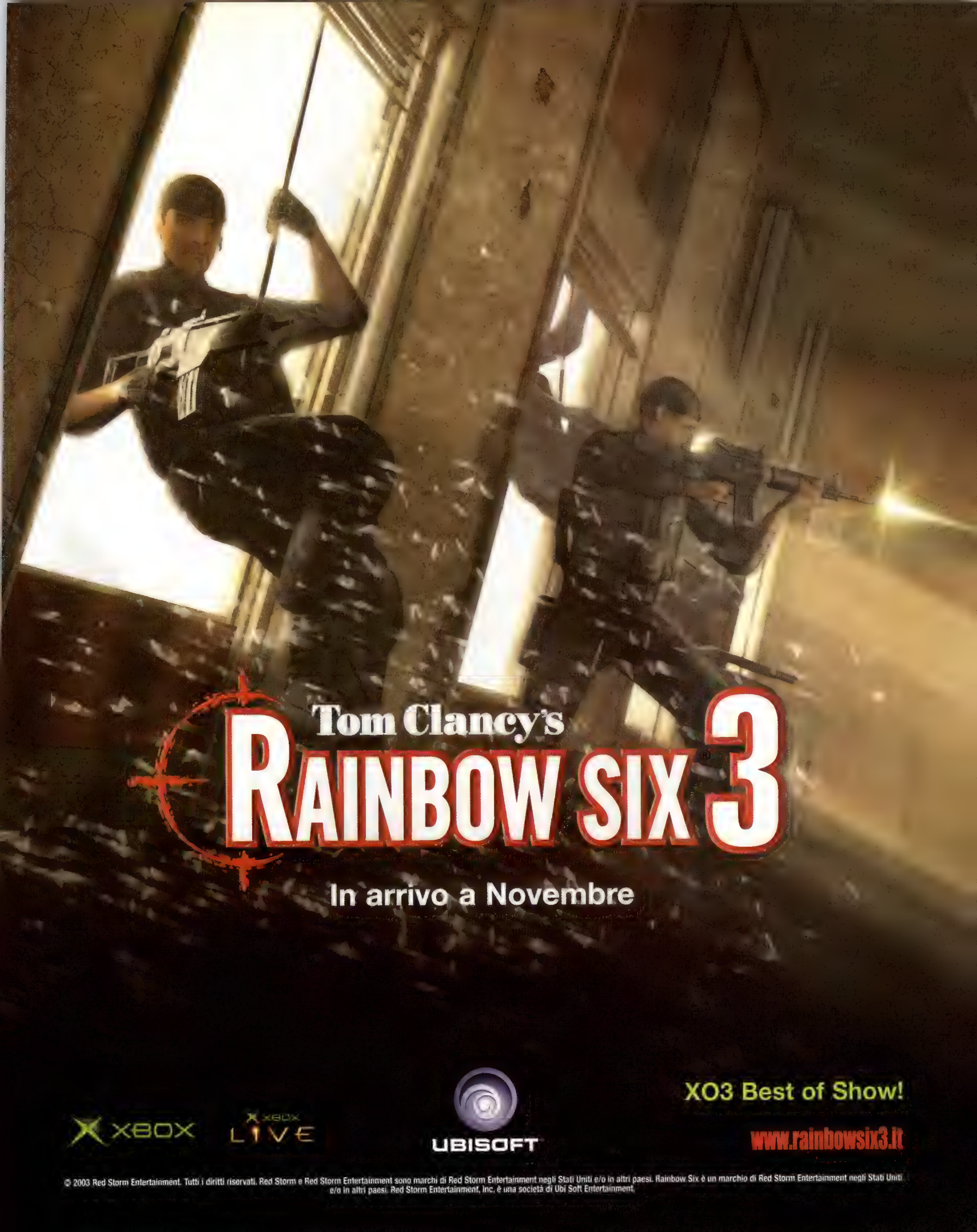
Quale futuro?

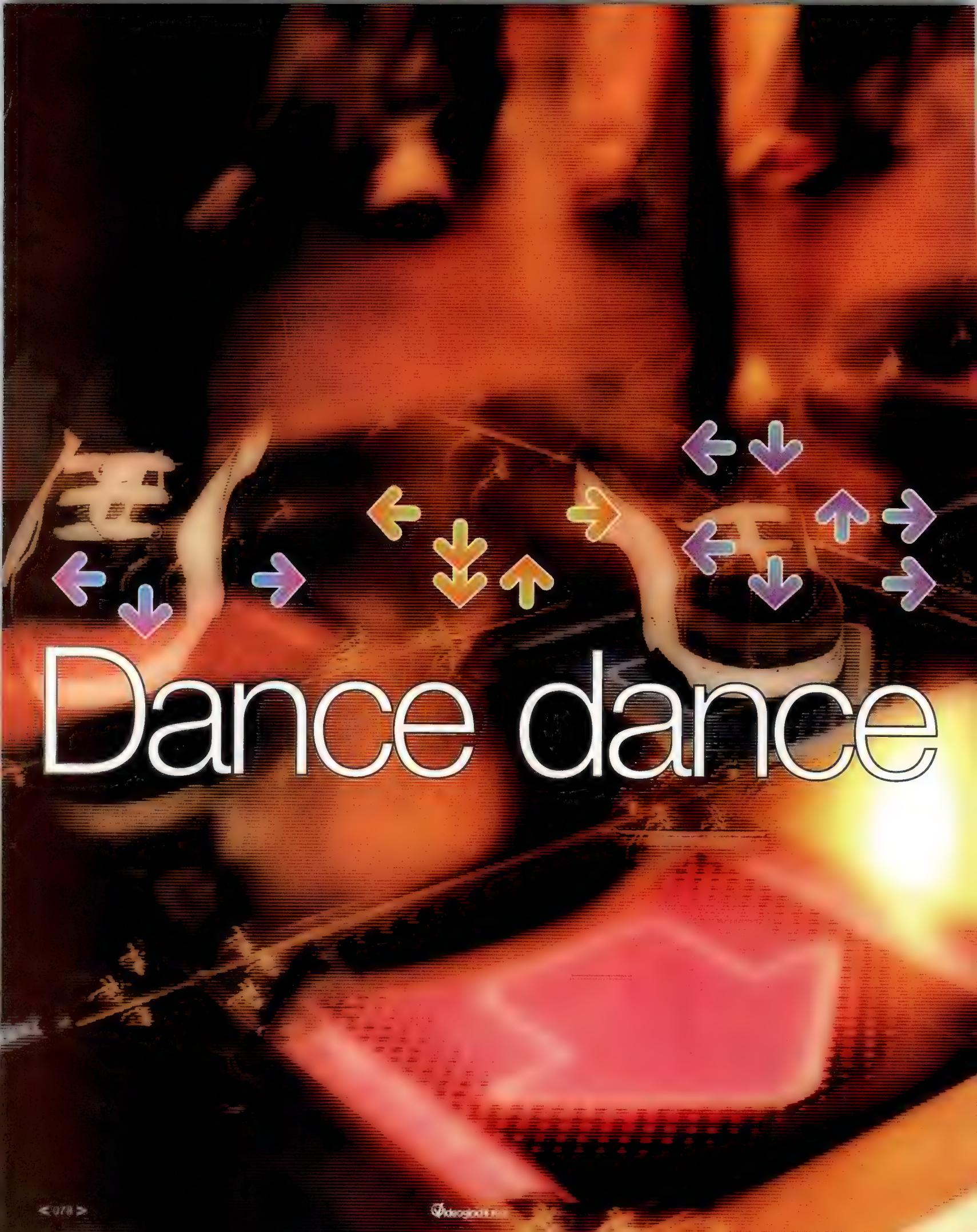
Una ricerca condotta da Mindbranch evidenzia come un numero sempre crescente di adulti stia adottando un approccio 'di quantità' piuttosto che 'di qualità' al proprio tempo libero. Invece di seguire uno o due passatempi, ci si dedica al maggior numero di attività possibili. Mentre i videogiochi non sono una priorità per i casual gamer, gli hardcore gamer sono insoddisfatti dai titoli mediocri che escono ogni mese. La diversità è una virtù che sta scomparendo. È vero che l'industria dei videogiochi sta generando più profitti che mai, ma molte società giudicano il mercato in maniera sbagliata e questo rappresenta una minaccia per il futuro.

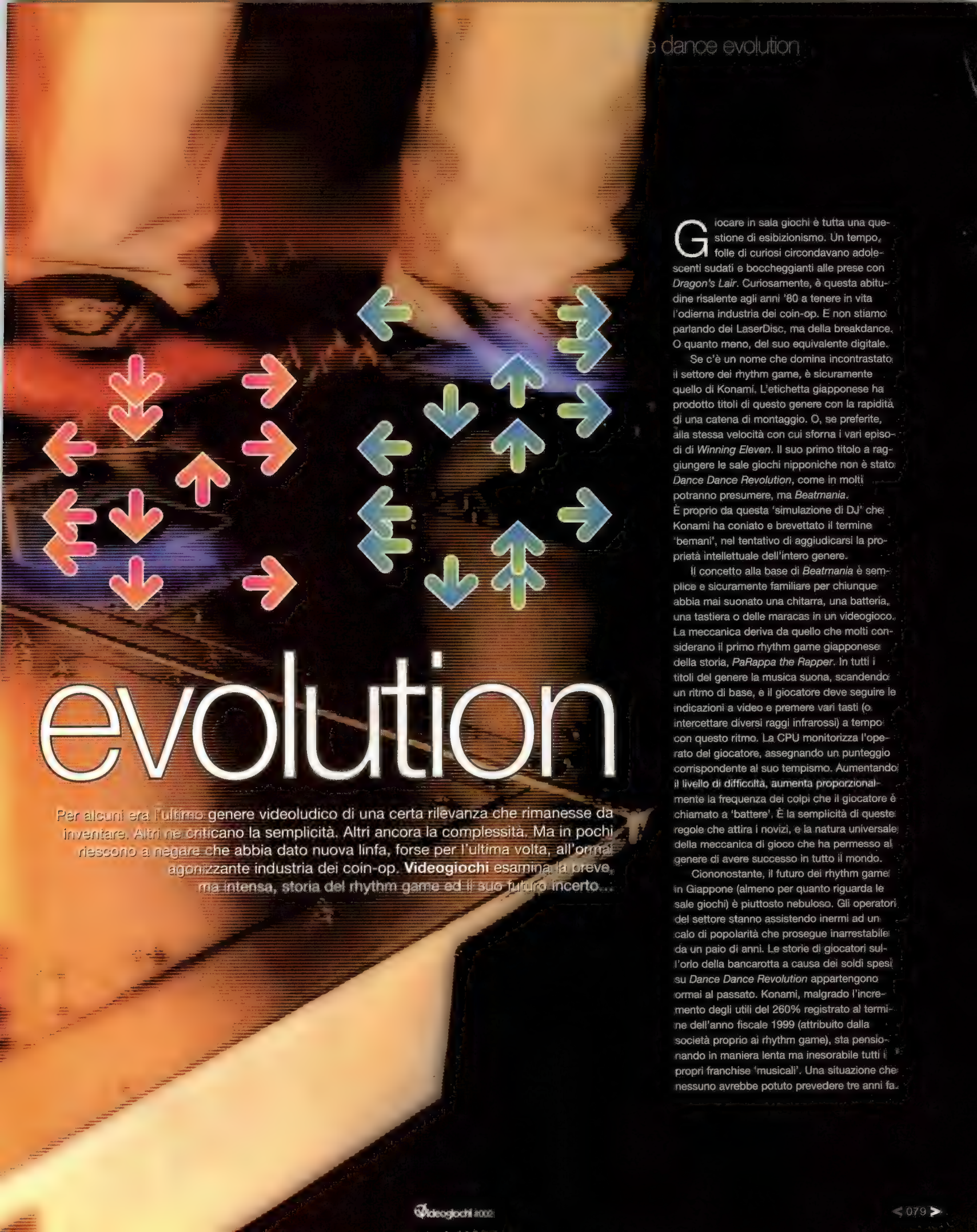
Diversi publisher non prendono più in considerazione l'hardcore gamer. E i giochi in grado di catturare l'interesse sia del mass market che dell'appassionato sono una rarità. Le ricerche di mercato determinano le scelte dei publisher e il bombardamento di giochi indirizzati al casual gamer non è un buon segno. Tie-in cinematografici, seguiti, giochi di guida piatti e FPS banali possono generare profitti nel breve termine, ma provocano negli appassionati una sensazione di vuoto e di inutilità.

L'industria ha il dovere di servire sia il mass market che i veri appassionati. La mancanza di diversità potrebbe spingere la generazione di giocatori cresciuti con SNES e Mega Drive verso altri passatempi più coinvolgenti. Il pericolo che il mercato possa peggiorare senza investire soldi nella ricerca di nuove idee è quanto mai concreto. I colossi dell'industria si sono mossi per operare fusioni e consolidare i propri affari dopo un 2002 davvero tribolato. E non è difficile prevedere che queste fusioni possano portare a un approccio ancora più conservatore verso il mercato.

Cosa più importante, con oltre 1.200 titoli lanciati ogni anno, la stampa specializzata deve fare la propria parte mettendo in risalto i giochi meritevoli d'attenzione e al tempo stess bocciando con fermezza le mere operazioni commerciali. La speranza è l'ultima a morire...


Tom Clancy's
RAINBOW SIX 3
In arrivo a Novembre
XO3 Best of Show!
XBOX
XBOX LIVE
UBISOFT
www.rainbowsix3.it
© 2003 Red Storm Entertainment. Tutti i diritti riservati. Red Storm e Red Storm Entertainment sono marchi di Red Storm Entertainment negli Stati Uniti e/o in altri paesi. Rainbow Six è un marchio di Red Storm Entertainment negli Stati Uniti e/o in altri paesi. Red Storm Entertainment, Inc. è una società di Ubi Soft Entertainment.


Dance dance



evolution

Per alcuni era l'ultimo genere videoludico di una certa rilevanza che rimanesse da inventare. Altri ne criticano la semplicità. Altri ancora la complessità. Ma in pochi riescono a negare che abbia dato nuova linfa, forse per l'ultima volta, all'ormai agonizzante industria dei coin-op. **Videogiochi** esamina la breve, ma intensa, storia del rhythm game ed il suo futuro incerto...

Giocare in sala giochi è tutta una questione di esibizionismo. Un tempo, folle di curiosi circondavano adolescenti sudati e boccheggianti alle prese con *Dragon's Lair*. Curiosamente, è questa abitudine risalente agli anni '80 a tenere in vita l'odierna industria dei coin-op. E non stiamo parlando dei LaserDisc, ma della breakdance. O quanto meno, del suo equivalente digitale.

Se c'è un nome che domina incontrastato il settore dei rhythm game, è sicuramente quello di Konami. L'etichetta giapponese ha prodotto titoli di questo genere con la rapidità di una catena di montaggio. O, se preferite, alla stessa velocità con cui sforna i vari episodi di *Winning Eleven*. Il suo primo titolo a raggiungere le sale giochi nipponiche non è stato *Dance Dance Revolution*, come in molti potranno presumere, ma *Beatmania*. È proprio da questa 'simulazione di DJ' che Konami ha coniato e brevettato il termine 'bemani', nel tentativo di aggiudicarsi la proprietà intellettuale dell'intero genere.

Il concetto alla base di *Beatmania* è semplice e sicuramente familiare per chiunque abbia mai suonato una chitarra, una batteria, una tastiera o delle maracas in un videogioco. La meccanica deriva da quello che molti considerano il primo rhythm game giapponese della storia, *PaRappa the Rapper*. In tutti i titoli del genere la musica suona, scandendo un ritmo di base, e il giocatore deve seguire le indicazioni a video e premere vari tasti (o intercettare diversi raggi infrarossi) a tempo con questo ritmo. La CPU monitorizza l'operato del giocatore, assegnando un punteggio corrispondente al suo tempismo. Aumentando il livello di difficoltà, aumenta proporzionalmente la frequenza dei colpi che il giocatore è chiamato a 'battere'. È la semplicità di queste regole che attira i novizi, e la natura universale della meccanica di gioco che ha permesso al genere di avere successo in tutto il mondo.

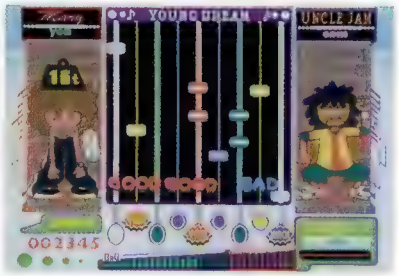
Ciononostante, il futuro dei rhythm game in Giappone (almeno per quanto riguarda le sale giochi) è piuttosto nebuloso. Gli operatori del settore stanno assistendo inermi ad un calo di popolarità che prosegue inarrestabile da un paio di anni. Le storie di giocatori sull'orlo della bancarotta a causa dei soldi spesi su *Dance Dance Revolution* appartengono ormai al passato. Konami, malgrado l'incremento degli utili del 260% registrato al termine dell'anno fiscale 1999 (attribuito dalla società proprio ai rhythm game), sta pensionando in maniera lenta ma inesorabile tutti i propri franchise 'musicali'. Una situazione che nessuno avrebbe potuto prevedere tre anni fa.

Forse l'ultimo titolo Konami minimamente innovativo è *Aerobics Evolution*, uscito in versione PlayStation2 a marzo (in Giappone). Considerato l'alto costo dei cabinati dedicati (quasi il doppio di quello delle macchine da sala 'standard') e la progressiva disaffezione dei giovani giapponesi verso le sale giochi, non stupisce che Konami denunci scarsa propensione ad investire in un settore che sta rapidamente finendo nell'ombra. Gli esperti indicano la principale causa di questa crisi nella saturazione del mercato. E con oltre 40 differenti versioni di *Beatmania* (fra edizioni da sala e domestiche) disponibili in Giappone, è difficile dar loro torto.

Il genere non è mai decollato negli Stati Uniti tant'è che persino il bistrattato mercato europeo ha visto la commercializzazione di diversi titoli (quasi tutti Konami) etichettati come 'inadatti' per quello americano. Se il genere dei bemani sta collassando in Giappone, lo stesso non si può dire di nazioni come Francia e Inghilterra, dove i vari cabinati di *Dance Dance Revolution* e i suoi cloni (per lo più coreani) stanno ancora spopolando nelle sale giochi. Ciononostante è improbabile che questa popolarità sia destinata a perdurare. Prima o poi anche il mercato europeo dei rhythm game affronterà le difficoltà di quello giapponese. Sebbene a prima vista appaia impossibile che un nuovo genere videoludico così interessante possa rapidamente scomparire, è sufficiente considerare le origini dei rhythm game in Giappone per rendersi conto che di fatto c'è poco da stupirsi.

Divertimento orchestrato

Con ogni probabilità i rhythm game nella loro forma attuale non avrebbero potuto nascere che in Giappone. A differenza di altri generi



Konami ha spesso pubblicato add-on per i propri titoli bemani, contenenti nuove canzoni. Questi aggiornamenti necessitavano del titolo originale per poter essere caricati

come quello degli RPG, le cui radici affondano sia in Oriente che in Occidente, quello dei rhythm game in sala giochi è un fenomeno che deve le sue origini alla peculiare cultura nipponica. I giapponesi sono generalmente timidi, governati da una serie di strette regole sociali, inimmaginabili per italiani ed europei in genere. Comportamenti esuberanti o estroversi sono storicamente permessi solo in specifiche strutture sociali di cui i membri del gruppo sono consapevoli. Il 'valore' del gruppo ha enorme importanza nella cultura giapponese. Il riconoscimento dell'identità individuale passa attraverso l'allacciamento e il mantenimento delle relazioni con altri individui; un'ideologia sociale che deriva principalmente dai dettami del confucianesimo e del taoismo. Ed è proprio questa relazione fra individuo e gruppo che ha plasmato il modo in cui la cultura giapponese vede il divertimento.

L'obiettivo primario di quest'ultimo, a differenza di quanto accade in Occidente, non è quello di divertirsi in prima persona, bensì di sentirsi parte di un gruppo e interagire con gli

> Sarabanda

Videogiochi esamina gli strumenti musicali entrati nelle nostre case grazie a Konami e ad altri publisher giapponesi...

1. Chitarra

Il primo titolo a sfruttare questo strumento è stato l'ormai mitico *Guitar Freaks* di Konami. *Guitar Freaks* e *Drummania* sono due coin-op differenti, ma utilizzano gli stessi brani musicali e possono essere collegati l'uno all'altro in modo che un giocatore esegua la parte per chitarra e un secondo giocatore quella per batteria del medesimo brano, dando l'idea di suonare in una vera banda. *GitaDora!*, uscito nel 2001 su PlayStation2, univa in un unico titolo *Guitar Freaks 4th Mix* e *Drummania 3rd Mix*.

2. Tappetino da ballo

La periferica per rhythm game più conosciuta in Europa è senza dubbio il tappetino. Konami non si è limitata ad utilizzare la periferica in titoli come *Dance Dance Revolution*, ma ne ha esteso la compatibilità ad una pletora di giochi, da *The Kiss Destination* a *Goo Goo Soundy*. È interessante notare come diverse versioni della periferica prodotte da terze parti, come quella in metallo di Logic 3 uscita all'inizio dell'anno al prezzo di 170 euro circa, abbiano visto la luce solo nel Vecchio Continente.

3. Tastiera

La periferica di *Keyboardmania* (Konami) è apprezzata quasi esclusivamente dai fan più accaniti dei rhythm game. Ed è profondamente detestata da tutti gli altri. Senza una conoscenza approfondita della tastiera (composta da ben 24 tasti) è estremamente difficile individuare in una frazione di secondo quale tasto premere al momento giusto. Un'interfaccia e una grafica poco azzeccate inficiano ulteriormente uno dei bemani meno interessanti realizzati da Konami. L'esiguo repertorio di seguiti di *Keyboardmania* rispetto a quelli degli altri franchise la dice lunga.

4. Piatto

Beatmania è il più vecchio dei bemani. Ne esistono quattro versioni e oltre quaranta edizioni da casa per ogni console, da PSone a WonderSwan. *Beatmania* si gioca con un controller dotato di cinque o sette tasti affiancati da un piatto. Il giocatore deve premere i pulsanti seguendo le note indicate sullo schermo e contemporaneamente 'scratchare' col piatto tenendo il ritmo giusto. È necessaria un'ottima coordinazione delle due mani per creare musica decente e avanzare quindi al livello e al brano successivo.

5. Tamburo taiko

Taiko No Tatsujin di Namco è apparso per la prima volta in sala giochi nel 2000. Basato sull'arte della moderna percussione taiko, il gioco divide il tamburo in due sezioni e il giocatore, armato di appositi 'bastoni', deve eseguire una serie di colpi e rullate seguendo il ritmo scandito da diverse canzoni classiche e sigle di anime. Il nome completo della conversione per PlayStation2 commercializzata nel 2002 è *Taiko No Tatsujin: Tatakon De Dodon Ga Don*. Difficile trovare un gioco dal titolo più onomatopeico di così.

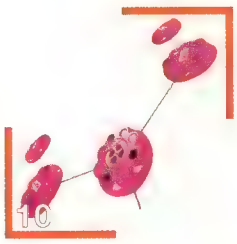
6. Maracas
Il primo rhythm game non-Konami a solleticare l'interesse dei giocatori occidentali uscì per Dreamcast, con 50.000 unità allocate per il mercato europeo (un intero container da nave, per la cronaca). Solo sei unità vennero conservate dal customer service in caso di rotture o malfunzionamenti. Proprio come la sua controparte da sala, la periferica era di qualità elevata e perfetta per *Samba de Amigo*. Per l'edizione domestica, Yuji Naka era riuscito a coniugare la sofisticata tecnologia dei sensori del coin-op all'innovativo gameplay con risultati sorprendenti. E le maracas 'suonano' anche quando la console è spenta...

7. Tamburello
Lo pseudo-seguito di *Samba*, *Shakka To Tambourine*, vedeva il giocatore alle prese con un tamburello. Molto anni '70. Il titolo non venne mai convertito per Dreamcast, come speravano in molti, bensì per PSone, con tanto di licenza del gruppo J-pop Mini Moni. Pur essendo indirizzato ai giocatori più giovani e venendo surclassato da *Samba de Amigo* in ogni comparto, *Shakka To Tambourine* è un titolo che in gruppo riscuote comunque un buon successo.

8. Bacchetta
In molti conoscono *Mad Maestro* in Europa, ma quanti hanno sentito parlare di *Maestro Music*? Il titolo di Global A mette il giocatore nei panni di un direttore d'orchestra, con tanto di bacchetta, impegnato a dirigere molti fra i più famosi pezzi classici. Più veloce si agita la bacchetta, più veloce suona l'orchestra. Più violentemente ci si muove, più alto è il volume degli strumenti. Un rhythm game giapponese eccentrico come pochi.

9. Microfono
Più di uno sviluppatore ha provato a portare il karaoke su console. Il Wondermega di JVC aveva una modalità karaoke, mentre l'add-on per Dreamcast *Sonic Karaoke* permetteva agli utenti di scaricare canzoni dal sito D-Direct. *Dream Audition* di Jaleco (conversione di un coin-op prodotto in pochi esemplari) andava oltre e proponeva nel 2000 un gioco basato interamente sul karaoke. Ebbe un tale successo su PlatyStation2 che sono usciti ad oggi cinque episodi della serie, ma a 10.500 yen (80 euro), il titolo originale non si può dire certo regalato.

10. Para para
Il ritorno alle origini si completò nel marzo di due anni fa, quando uscì in Giappone *Para Para Paradise* (Konami) per PS2. Un gruppo di sensori posizionato di fronte al giocatore ne registra i movimenti di braccia e gambe. Seguendo le frecce a video, il para-ballerino deve muoversi verso il sensore corrispondente al momento giusto. La periferica di *Para Para Paradise* è una delle più sofisticate ad aver mai raggiunto il mercato casalingo e per questo i prezzi degli importatori sono davvero stellari. Ma per chi volesse esplorare le origini del genere, *Para Para Paradise* è imprescindibile.



altri. Per questo motivo le forme di intrattenimento più popolari presso i giapponesi sono quelle che coniugano il divertimento personale con la cementificazione dello spirito di gruppo. L'esempio più banale del matrimonio fra quest'ideologia e la musica risale alla fine degli anni '70. La leggenda vuole che una sera, in un bar di Kobe, il cantante che doveva intrattenere i presenti decise di non presentarsi. Per non deludere i propri clienti, il proprietario ebbe la pensata di suonare le basi di diverse canzoni popolari, dando agli astanti la possibilità di cantare in un microfono. Il successo fu mostruoso e nacque così il fenomeno conosciuto oggi come karaoke.

A dire il vero, già i cartoni animati americani degli anni '50 permettevano ai loro giovani spettatori di cantarne le canzoni seguendo una pallina a video che segnalava quali parole pronunciare e quando, ma, come sempre, sono stati i giapponesi a riprendere il concetto e a farlo proprio. Il karaoke costituiva una delle rare opportunità per un individuo di esibirsi in prima persona di fronte agli altri, senza essere etichettato come arrogante o presuntuoso. Colmava (e colma) insomma il desiderio umano di aumentare il proprio 'valore' come individuo senza per questo compromettere la necessità primaria di essere accettati dal gruppo. È questo il medesimo concetto su cui i bemani di Konami costruiranno la propria fortuna due decenni più tardi.

Il passo successivo arrivò all'inizio degli anni '80. In Giappone la maggior parte delle pareti all'interno di una casa è di legno: cantare a squarciagola di sera può quindi avere effetti nefasti sulle relazioni con i vicini. Era quindi naturale che nascessero le 'karaoke box', stanze isolate acusticamente all'interno delle quali la gente poteva cantare coi propri amici senza disturbare nessuno. La prima delle oltre 100.000 karaoke box che si trovano attualmente in Giappone risale al 1984 ed era stata posizionata in un campo di riso della prefettura di Okayama, nella regione orientale del Kansai. Ultimamente l'accompagnamento musicale è diventato sempre più popolare in molti bar, e agli avventori vengono spesso consegnati strumenti come maracas o tamburelli per favorire l'interazione di gruppo.

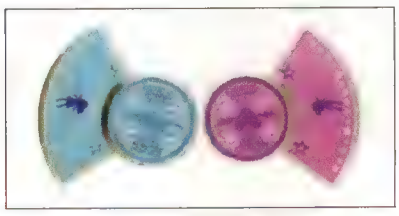
Disco fever

L'arrivo della disco in Giappone negli anni '70 portò con sé un nuovo carico di problematiche sociali. Al di là delle (allora) rigide regole sull'accettabilità del vestiario da indossare in discoteca, c'era il problema di come potersi esprimere ballando a ritmo di disco dance. Dato che non esistevano regole sociali che stabilissero il comportamento da tenere in discoteca, nacque (si dice a Harajuku, una zona di Tokyo) la pratica del 'para para'. Il para para è uno stile di ballo basato sui movimenti della parte superiore del corpo (soprattutto delle braccia) e ogni canzone prevede una serie di mosse prefissate che i ballerini devono eseguire all'unisono, come nel caso della 'Macarena'.

> "Il para para obbediva alle regole sociali giapponesi e traeva forza dall'amore di quel popolo per la routine, ma possedeva anche l'appeal necessario per accattivarsi la simpatia delle generazioni più giovani"

Durante i primi anni '80, dal palco delle discoteche giapponesi il personale preposto eseguiva una serie di mosse a seconda della canzone suonata dando modo al pubblico di impararle e quindi di ripeterle. Le case discografiche giapponesi capirono all'istante i benefici finanziari che poteva portare il para para e spinsero i propri artisti, come Namie Amuro, MAX e Takuya Kimura, a proporre specifiche sequenze di gesti nei video delle rispettive canzoni.

Esistono film di quel periodo che ritraggono discoteche giapponesi zeppe di giovani intenti ad eseguire con sincronismo perfetto le medesime mosse. Il para para obbediva a tutte le regole sociali giapponesi e traeva forza dall'amore di quel popolo per la routine, ma possedeva anche l'appeal necessario per accattivarsi la simpatia delle generazioni più giovani. Ciononostante il para para (e in



In *Tam Tam Paradise* il giocatore impersona un aspirante cherubino che per compiere buone azioni deve usare le percussioni seguendo il ritmo scandito da una pioggia di ali angeliche

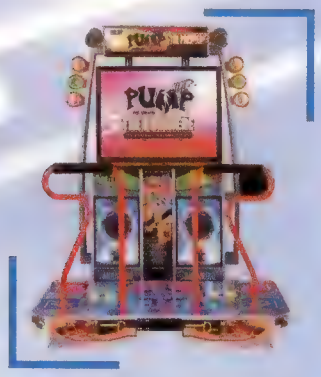
> Il Re del Sabato Sera

DDR e i suoi cloni hanno avuto un tale successo in Europa che un campione del mondo di *Pump It Up*, di origine inglese, è stato reclutato direttamente da Andamiro e Konami per promuovere i rispettivi titoli nel mondo.
Ecco com'è nata la sua passione per questo genere videoludico...

"Il primo rhythm game che ho giocato è stato *Bust-a-Move* su una PSone giapponese. Non ero appassionato di ballo, ma dopo qualche partita ricordo di aver pensato che il gioco avrebbe funzionato a meraviglia con dei sensori per le braccia e dei pannelli sul pavimento. Poi è arrivato *Beatmania* e me ne sono letteralmente innamorato. Il modo in cui la serie progrediva insieme alla bravura dei giocatori dimostrava una notevole intelligenza da parte di Konami. Poi è stato il turno di *Dance Dance Revolution* e nonostante abbia giocato parecchio ai suoi seguiti, le versioni che arrivavano in Europa non erano mai il massimo.

"Nello stesso periodo cominciai a frequentare lezioni di danza ed ero ossessionato dai vari stili di street dance. Mi stufai presto di *DDR* perché si trattava semplicemente di un *Beatmania* da giocare coi piedi: bisogna solo seguire le istruzioni e tenere il ritmo. Non si è liberi di ballare decentemente, nemmeno nella modalità Normal. *Para Para* e *EZ2 Dancer* arrivarono in Europa nello stesso periodo di *Pump It Up*. *EZ2* è simile a *DDR*, ma ha lo svantaggio che non è possibile giocare girati verso il pubblico, perché la posizione dei sensori obbliga a guardare lo schermo.

"*Pump It Up*, invece, era diverso: la musica è migliore delle grezze sonorità dei titoli Konami che piacciono solo alla gente di Konami Europe. *Pump It Up* è basato sull'hip hop e permette al giocatore di crearsi le proprie routine.
I passi hanno senso in termini coreografici perché seguono pattern ripetuti in ogni sezione della canzone. In *Pump It Up*, inoltre, esistono alcune sezioni volutamente vuote che concedono ai giocatori l'opportunità di personalizzare la propria performance. La modalità Crazy è decisamente più difficile della modalità SSR di *DDR*, con sezioni dove devi centrare tre, quattro o anche cinque frecce contemporaneamente. La modalità Nonstop Remix, a differenza di *DDR*, è un vero e proprio remix, non tre canzoni prese a caso e unite l'una all'altra: peccato che questa modalità sia presente solo nella versione coreana".



I bemani portatili hanno avuto un successo portentoso in Giappone: oltre a diversi titoli simili ai Game & Watch si sono visti tie-in per Game Boy, WonderSwan Color e NGPC

misura minore il karaoke) era destinato a rimanere vittima di un altro fenomeno tipico del Giappone moderno: l'amore per le mode. Mentre in Europa abbiamo assistito ad un solo ritorno ed al declino definitivo della cultura anni '70, un analista ha calcolato che il para para è diventato e passato di moda presso i giovani giapponesi almeno quattro volte negli ultimi vent'anni.

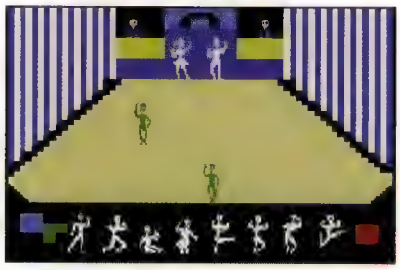
Para para e karaoke sono sicuramente i genitori del genere dei rhythm game. Era inevitabile che il concetto alla base di queste forme di intrattenimento venisse prima o poi adottato dal videogioco.

Le origini della specie

Se *PaRappa* è considerato il progenitore giapponese dei rhythm game, in Occidente una versione più scarna del gioco era già popolare ben prima del 1996. Prima ancora del Vectrex, Milton Bradley lanciò un giocattolo chiamato 'Simon'. Questa versione musicale del popolare (almeno oltreoceano) gioco 'Simon Says' catturò l'attenzione del grande pubblico, diventando in poco tempo il giocattolo più desiderato dei primi anni '80. L'idea di base era alquanto semplice: il computer esegue una sequenza di suoni che il giocatore deve ripetere utilizzando quattro tastoni colorati. Sbagliando, il Simon emette una pernacchia elettronica e si ricomincia daccapo.

La stessa idea venne riproposta in un gioco per C64 del 1984. In *Breakdance* l'utente aveva a disposizione quattro giochi nei quali doveva copiare tutte le mosse di breakdance dell'avversario prima che il tempo finisse. Il parere espresso da una recensione dell'epoca è piuttosto emblematico: "Nel complesso *Breakdance* è monotono. Tre dei quattro giochi sono semplicemente varianti del classico 'Simon Says' e tutti quanti sono piuttosto noiosi".

Sebbene il gioco offrisse una modalità 'freestyle', *Breakdance* può dirsi precursore del genere solo in parte. Ad essere sinceri, i veri predecessori dei rhythm game giapponesi, al di là dei fenomeni karaoke e para para, sono quasi impossibili da scovare. Abbiamo *Dance Fantasy* per Colecovision, dove il giocatore doveva programmare un burattino e fargli eseguire una serie di passi di danza animati in maniera pessima, nonché una pletora di giochi con la dicitura 'dancing' nel titolo, ma difficilmente ricollegabili ai rhythm game che conosciamo. Ma la differenza più sostanziale tra i bemani e il Simon o i videogiochi simili usciti negli anni '80 è che questi ultimi non tenevano conto del ritmo e del tempismo del giocatore. La musica aveva ben poca importanza ai fini del gioco.



Breakdance per C64 è solo un esempio di un titolo occidentale basato sul classico concetto del Simon. Potremmo affermare che Konami abbia tratto ispirazione da alcuni di questi giochi, ma sarebbe una menzogna

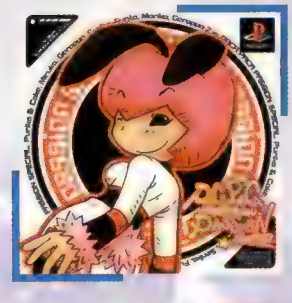
Se è vero che esistevano giochi basati su ritmo come *Track and Field* di Konami (sempre lei), mancava ancora un titolo musicale che incentrasse la propria meccanica su questa caratteristica. Nel 1996 ci ha pensato Sony ad accendere la miccia.
E la rivoluzione ha avuto inizio.

> "Volevo che la gente si divertisse con la musica come se fosse loro. Credo che i concerti dal vivo siano uno dei modi migliori per gustarsi la musica e ho cercato di trasmettere l'emozione del live a chi non suona"

La genesi del rhythm game in questione è dipesa dell'estro creativo di **Masaya Matsuura** e dell'artista Rodney Greenblat. Combinando una trama assurda, uno stile grafico originale e una giocabilità rivoluzionaria, *PaRappa the Rapper* è il titolo che ha dato il 'la' all'invasione del rhythm game. Interrogato sull'origine dell'idea alla base di *PaRappa*, Matsuura racconta: "Ho sempre composto musica sul mio computer. Ma ho sempre pensato a come fosse possibile interagire in un videogioco con la musica, un medium che tradizionalmente ci limitiamo ad ascoltare [passivamente]. Volevo che le persone si divertissero con la musica come se fosse loro, quindi ho avuto l'idea di produrre un gioco musicale. Credo che i concerti dal vivo siano uno dei modi migliori per gustarsi la musica e ho cercato di trasmettere l'emozione del live a chi non suona".

> I dieci rhythm game che non avete mai giocato

Sebbene il numero dei rhythm game in uscita sia diminuito considerevolmente, ci sono anche diversi titoli irreperibili persino presso i negozi più specializzati. Eccone dieci fra i più giocabili...



Paca Paca Passion Special
PSone
24/06/99
Produce

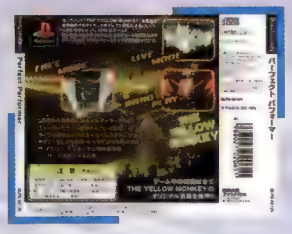
Il terzo titolo di una serie di rhythm game molto simili a *Pop'n Music*. Produce ha messo in vendita anche un controller dedicato a questo gioco.

Rhythm n' Face
PSone
09/03/00
Asmik Ace Entertainment

Un rhythm game assurdo, ma interessante, dove l'obiettivo è quello di creare una faccia su una griglia entro il tempo prestabilito.

Kaikan Phrase
PSone
24/02/00
Enix

Titolo basato su un famoso anime giapponese che racconta le avventure di un gruppo rock. Compatibile con il controller distribuito da Produce.



Perfect Performer (The Yellow Monkey)
PSone
01/07/99
Funhouse

Un clone di *PaRappa* dove il giocatore controlla uno dei quattro membri del gruppo Yellow Monkey.

Puyo Puyo Da
Dreamcast
16/12/99
Compile

Puyo Puyo è un nome conosciuto agli amanti dei puzzle game, ma gli spin-off sono immancabili in Giappone. Il rhythm game di Compile si avvicina molto a *Bust-a-Move* di Enix.

Mini Moni Step-Up Pyon Pyon Pyon
PSone
12/12/02
Konami

Pubblicato un paio di mesi dopo il più famoso *Tambourine*, questo gioco mette l'utente nei panni di un ballerino a supporto del gruppo J-pop Mini Moni. Compatibile con i tappetini di *DDR*.

Tokimeki Memorial 2: Dancing Summer Vacation
PSone
28/09/00
Konami

Lanciato nel periodo di maggior popolarità per i bemani in Giappone, questo gioco è solo uno dei numerosi spin-off di *Tokimeki*. Il sottotitolo fa riferimento alla sezione di *DDR* contenuta nel gioco.

Dog of Bay
PlayStation2
14/12/00
Marvelous

Un clone non troppo esaltante di *Bust-a-Move*. Passerebbe inosservato se non fosse per il fatto che tutti i ballerini hanno teste canine.

Evangelion Typing E-Keikaku
PlayStation2
02/08/01
Artdink

Un titolo unico in quanto utilizza la tastiera USB per PlayStation2. La danza del ballerino digitale è subordinata alla corretta digitazione delle parole indicate a video.

Cool Cool Jam
Neo-Geo Pocket Color
10/08/00
SNK

Sebbene questo titolo sia collegabile all'eccellente *Cool Cool Toon* per Dreamcast, la meccanica di gioco è molto diversa. I 12 strumenti musicali presenti richiedono di afferrare il NGPC in modi differenti a seconda della canzone.

> Futuro senza ritmo

Videogiochi ha domandato ad alcuni illustri esponenti dell'industria la loro opinione sul futuro dei rhythm game.

"Il problema dei rhythm game nelle sale giochi europee è che gli operatori del settore non hanno idea di come rendere attraenti le loro sale per i giocatori di oggi. Personalmente credo che nessun giocatore giapponese o coreano, nemmeno il migliore assoluto, sia più forte del migliore europeo. Semplicemente non abbiamo posti decenti dove giocare o tornei ben organizzati a cui partecipare. I gestori delle sale giochi non hanno idea di come creare un posto che sia complementare al gioco da casa. È una disgrazia che ha prima rallentato la crescita di questo genere e che ora lo sta uccidendo".
Finalista ai campionati del mondo di *Pump It Up*

"Considero la musica un fattore essenziale per lo sviluppo di ogni nuova idea per un gioco. Non come semplice colonna sonora, ma come elemento innovativo per molti titoli che non siano strettamente legati alla musica. Il genere dei rhythm game ha già raggiunto il suo picco qui in Giappone. Ora dobbiamo vedere come interagire con la musica in altri generi ludici e concentrarci sullo sviluppo di diversi tipi di musica che possano dare origine a nuove esperienze ludiche. Penso che i giochi musicali abbiano la capacità di stimolare certe parti del cervello precluse agli altri giochi. Mi piacerebbe vedere idee radicalmente nuove piuttosto che semplici aggiunte al classico esoscheletro del rhythm game. L'obiettivo è quello di rendere questi giochi appetibili al maggior numero di persone possibile".
Hiroyuki Kotani

"I giochi basati sulla musica non devono essere sempre e solo rhythm game. Il punto è che la musica è una forma d'arte senza forma: non può essere rappresentata come un oggetto. Quadri e racconti sono simili, ma si distinguono dalla musica perché devono essere proiettati [su tela o carta] per poter comunicare. La natura immateriale della musica le permette di rivestire un ruolo importante in ogni espressione artistica, su qualsiasi media. Non mi pare che attualmente esista un gioco che esplori a fondo queste potenzialità".
Masaya Matsuura

"Ultimamente questo genere non sta andando troppo bene, ma credo di poter affermare con certezza che la musica non scomparirà mai e sono quindi ottimista sul fatto che [prima o poi] arriverà un altro gioco interessante e innovativo. Mi piacerebbe che il ritmo del gioco si adattasse maggiormente all'abilità del giocatore. Per esempio, se un giocatore sta andando molto bene, il gioco potrebbero diventare più difficile, ma la canzone più spettacolare. Al contrario, se il giocatore fa fatica, il gioco diventerebbe più facile, ma la musica meno avvincente. Ci sono un sacco di cose da fare. Detto ciò, credo che dovrò essere proprio io a farle".
Yukio Shimomura

> Il tappetino è mio e ci gioco io

Il tentativo disperato di Konami di controllare in tutto e per tutto il mercato dei rhythm game ha raggiunto il suo apice nel 2000, quando la società giapponese ha richiesto alla Corte di Seul un'ingiunzione contro la produzione e la vendita dei coin-op *Pump It Up* da parte della casa concorrente Andamiro. L'8 giugno 2000 la Corte di Seul si è espressa in favore di Konami, ma il caso, trattando di infrazione di brevetto, è finito al KIPO (Korea Intellectual Property Office), che l'8 marzo 2001 ha ribaltato la decisione precedente, dando ragione ad Andamiro e stabilendo che *Pump It Up* non infrangeva nessun brevetto perché il design della macchina era diverso da quello di *DDR* di Konami.

Dato che la Corte di Seul e il KIPO avevano emesso verdetti opposti, il caso finì nella mani dell'ufficio brevetti. L'intenzione di Konami era chiaramente quella di mandare un segnale ai propri concorrenti (Namco e Sega in primis), visto che Andamiro aveva già interrotto la produzione di *Pump It Up* e Konami non poteva quindi richiedere alcun tipo di risarcimento economico. Per usare le parole di un giornalista che seguiva il caso all'epoca, "dato che la società giapponese ha messo alla gogna un coin-op obsoleto la cui produzione è già terminata e richiesto un'ingiunzione anche dopo aver perso davanti al KIPO, i produttori di giochi giapponesi sembrano pronti per un assalto legale in piena regola contro i loro concorrenti coreani, che stanno crescendo molto rapidamente, così da tenerli buoni per un po'". L'ufficio brevetti alla fine dichiarò che *Pump It Up* non infrangeva in alcun modo il design brevettato da Konami per *DDR*. Il risultato? In breve tempo spuntarono come funghi titoli come la serie *Let's Dance* di Comad: copie pressoché spiccicate di *DDR*.

È innegabile che i rhythm game siano caratterizzati da un'enorme carica innovativa. Ciononostante la struttura di gioco è incentrata sulla classica progressione livello per livello che apprezziamo da oltre 20 anni

Il particolare stile 'kawai' di *PaRappa* e la sua giocabilità immediata fruttarono al titolo SCEI un esercito di fan, una serie di giocattoli morbidosi e l'immancabile partnership con McDonald's. L'importanza dell'accessibilità stilistica di *PaRappa* non va assolutamente sottovalutata perché permise al titolo di non essere 'troppo giapponese' per l'esportazione ed aiutò ad introdurre il pubblico femminile ad un genere che altrimenti non avrebbe indagato. Sebbene in Giappone esistano diversi club di *PaRappa* gestiti da ragazze, piuttosto che dal successo ottenuto dal protagonista, ciò dipende dalla natura universale del gameplay, che era al tempo stesso apprezzabile dalle giocatrici e lontano dagli stilemi smaccatamente maschili del videogioco classico.

Parità dei sessi

Matsuura-san ha una sua teoria sul perché *PaRappa* e i rhythm game in generale abbiano così successo fra le giocatrici. "L'industria dei videogiochi è focalizzata sui giocatori maschi. Ma credo che il genere musicale non tagli troppo fuori le ragazze, ed è così che dovremmo spingere i videogiochi con tutti i loro generi, verso un'esperienza fruibile da tutti. Credo che la cultura dei videogiochi abbia un'immagine chiaramente maschilista che non attrae le ragazze. Penso che le giocatrici siano contente di giocare titoli divertenti a prescindere dal genere, mentre i maschi hanno a volte problemi a provare titoli originali di fronte ai propri amici".

Hiroyuki Totani, director del gioco per PS2 *Mad Maestro*, è d'accordo: "Credo che i rhythm game abbiano fondamentalmente due peculiarità: soddisfano il desiderio di controllare il nostro corpo come se stessimo facendo sport e forniscono sensazioni di piacere o anche emozioni, come il sollievo. Mentre la maggior parte dei giochi soddisfa desideri come la curiosità o lo spirito combattivo dei giocatori maschi, i titoli musicali offrono qualcosa di più universale che in un certo senso avvicina maschi e femmine. E usando personaggi come PaRappa, Sony ha portato i videogiochi alle ragazze e i giochi musicali al mondo".

PaRappa aveva dato vita a qualcosa di così nuovo che nessun altro sviluppatore aveva in serbo progetti simili quando il gioco uscì nei negozi. Poi, nel 1998, dopo un adeguato periodo di gestazione da parte degli sviluppatori più attenti, due titoli seminali arrivarono sul mercato: uno per PlayStation e uno in sala giochi.

Everybody dance now!

Enix, etichetta conosciuta per numerosi RPG giapponesi di indubbio valore (la maggior parte dei quali mai arrivata in queste lande), strinse un accordo con Metro, una piccola casa produttrice di coin-op (famosa in Giappone per *Sky Alert*, del 1993) autrice di un titolo concettualmente simile a *PaRappa*, ma basato sul ballo anziché sulla ripetizione di melodie rappeggianti. Il gioco in questione era *Bust-a-Move* (conosciuto in Occidente come *Bust-a-Groove*), un titolo che aveva in comune con *PaRappa* una colonna sonora orecchiabile e di eccellente qualità.

Questa caratteristica era chiaramente essenziale per un rhythm game, dato che era proprio il sottofondo musicale accattivante unito alla giocabilità immediata ad attirare i giocatori come mosche. In sala giochi, per catturare la massa c'era bisogno di melodie riconoscibili e per questo motivo nel 1997 Konami decise di acquistare numerose licenze di brani dance e J-pop da inserire nei propri rhythm game.

Uscirono così nel 1998 tre titoli chiave in Giappone, tutti targati Konami: *Beatmania*, *Dance Dance Revolution* (e relativo seguito) e *Guitar Freaks*. Le differenze principali fra questi titoli e quanto visto sulle console da casa erano la grandezza e la qualità delle macchine e delle loro periferiche. I giapponesi erano tornati al punto di partenza: qui, nelle sale giochi, c'era l'equivalente videoludico dei karaoke box. Gli aspetti sociali e le leggi non scritte che avevano reso karaoke e para para forme di espressioni musicali così popolari erano state reinterpretate e portate in sala giochi. Di colpo era nata una nuova mania, il para para delle nuove generazioni.

Sviluppatori di ogni tipo come SNK (*Cool Cool Toon*) e Namco (*Taiko No Tatsujin*) saltarono sul carrozzone e il rapporto fra musica e videogiochi cambiò per sempre.

Top of the pops

Le ragioni del successo dei rhythm game, sia in sala giochi che in ambito domestico, sono ovvie a chiunque abbia avuto occasione di mostrare uno di questi titoli ad amici e parenti. Le istruzioni base sono semplicissime e poche partite sono sufficienti per trarre divertimento dai vari giochi, con le loro periferiche e gli stili musicali differenti. Chiunque sia in possesso di un minimo senso del ritmo è in grado di suonare una chitarra, una batteria o le maracas senza possedere alcuna reale conoscenza musicale.

In virtù di questa immediatezza, molti rhythm game, specialmente in sala giochi, sono stati spesso criticati per il loro gameplay eccessivamente semplicistico. Konami ha cercato di rispondere a queste critiche e la complessità ritmica delle sue serie è aumentata in maniera vertiginosa edizione dopo edizione. Il fatto è che il 'rilevatore di ritmo' è intransigente e questo può essere un deterrente per i giocatori in possesso di conoscenze musicali, che storcono il naso nel vedere la loro competenza messa alla prova da un 'giocattolo'.

Ma uno dei pregi di questi giochi è proprio quello di incoraggiare la competizione e lo spirito di gruppo a tutti i livelli, dagli hardcore gamer in giù. I rhythm game permettono ai giocatori più abili di esprimersi in numeri veloci e spettacolari, ma al tempo stesso si adattano alla perfezione a un pubblico di giovanissimi, magari attratto da personaggi Disney. Questa caratteristica è comune a pochissimi altri generi videoludici. **Yukio Shimomura**, director di *Gitaroo Man* spiega il perché: "La musica gode di un certo fascino universale, quindi è facile afferrare l'essenza alla base di questo genere. Credo che sia questo il motivo per cui *Dance Dance Revolution* e *Guitar Freaks* abbiano un tale successo di massa".

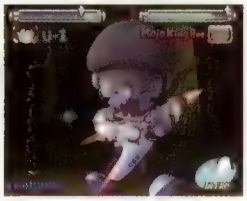
Questi sono giochi con cui tutti possono cimentarsi, senza limiti di età. E non dimentichiamoci il fascino delle canzoni stesse. Giochi come *Gran Turismo*, *WipEout* e *Grand Theft Auto III* hanno già dimostrato gli effetti positivi di un repertorio di noti brani musicali sulla qualità generale del prodotto, ma nei rhythm game la familiarità con le musiche ha un'importanza ancora superiore per l'utente.

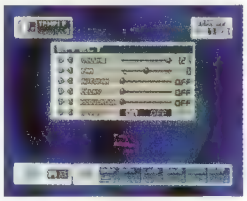
> "Credo che i rhythm game abbiano due peculiarità: soddisfano il desiderio di controllare il nostro corpo come se stessimo facendo sport e forniscono sensazioni di piacere o anche emozioni, come il sollievo"

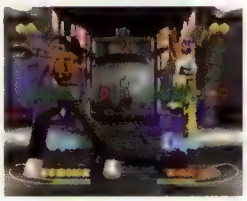
La combinazione di questi fattori ha permesso ai rhythm game, in particolar modo a *Dance Dance Revolution* e ai vari tappetini prodotti da terze parti, di approdare in Occidente presso un pubblico di massa. Ma c'è ancora molta strada da fare, visto che solo una manciata di conversioni da sala giochi approda dalle nostre parti in formato PAL. I costi proibitivi e la nicchia di mercato a cui si rivolgono titoli come *Taiko No Tatsujin* e *Guitar Freaks*, giustificano la reticenza di molte software house, ma questo non cambia il fatto che stiamo parlando di videogiochi che i genitori possono comprare per i propri figli, per poi giocarci insieme piuttosto che ignorarli. La riconoscibilità delle periferiche musicali, inoltre, conforta e rassicura quegli stessi genitori che vedono il controller tradizionale come un oggetto misterioso di origine aliena.

Ma che il fenomeno dei rhythm game sia ormai in declino dal punto di vista commerciale è innegabile. La lista di titoli musicali che hanno venduto un numero esiguo di copie annovera nomi illustri come *Rez*, *Samba De Amigo* e *Frequency*, e questo non favorisce certo la distribuzione di periferiche musicali in Europa negli anni a venire. Ciononostante, questo genere ha dimostrato di avere le qualità necessarie per entrare di diritto nella storia dei videogiochi, e se le sue caratteristiche di 'universalità' permetteranno a sempre più persone di avvicinarsi ai videogiochi... allora possa la musica continuare a suonare.

I rhythm game sono passati di moda nelle sale giochi, ma online sono facilmente reperibili filmati e musiche amatoriali realizzate da fan hardcore del genere





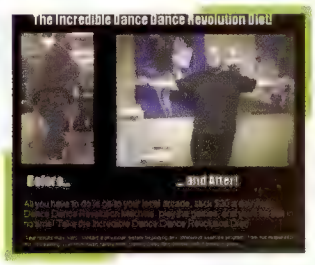


La qualità dei tappetini da ballo 'da casa' è cresciuta considerevolmente, come dimostra l'esemplare in metallo lanciato da Logic 3 all'inizio dell'anno (sopra). Peccato che siano cresciuti al tempo stesso anche i prezzi, arrivati in alcuni casi sopra i 150 euro

> Weight Watchers

I benefici apportati alla salute dai rhythm game sono ben documentati negli Stati Uniti. Ovviamente si fa riferimento unicamente ai titoli che richiedono sostanziali movimenti del corpo, ma in più di un caso questi studi sono serviti a promuovere i giochi come strumento ideale per la perdita di peso. Nello specifico, *Dance Dance Revolution* è stato pubblicizzato nelle università come possibile soluzione per il fitness e per fortificare lo spirito di gruppo. Le sale giochi nei campus fungono da incentivo affinché gli studenti scelgano un college piuttosto che un altro, una situazione che, poco sorprendentemente, appare improponibile in Italia. Secondo il sito internet DDRfreak.com, i coin-op nelle università come Berkeley, UC Davis o UCLA permettono alle rispettive amministrazioni di racimolare soldi extra 'sfruttando' il desi-derio degli studenti di svagarsi un po' dopo ore di studio ininterrotto.

Gli effetti positivi dei bemani sulla salute non sono passati inosservati agli occhi del sistema scolastico californiano, che ha incluso *DDR* nel proprio programma di educazione fisica. Stando a DDRfreak.com, **Chris Fenwich**, un allenatore alla Patrick Henry Middle School vicino a Los Angeles, ha dichiarato: "L'obiettivo è quello di far interessare i bambini alla propria forma fisica e far sì che questo prosegua per tutta la vita". I possibili benefici per la salute sono evidenti: una canzone di *DDR*, 'Max 300', dura 88 secondi e in modalità Maniac richiede 578 passi. Parliamo quindi di circa sei passi al secondo. E non è un caso che nella versione per Dreamcast di *DDR 2nd Mix* sia presente un contacalorie che indica approssimativamente quante calorie sono state bruciate dal giocatore. Questi benefici sono spesso stati messi in ombra (volutamente) a causa degli incidenti provocati da mosse di ballo troppo azzardate e pericolose.



I personaggi dimenticati del passato

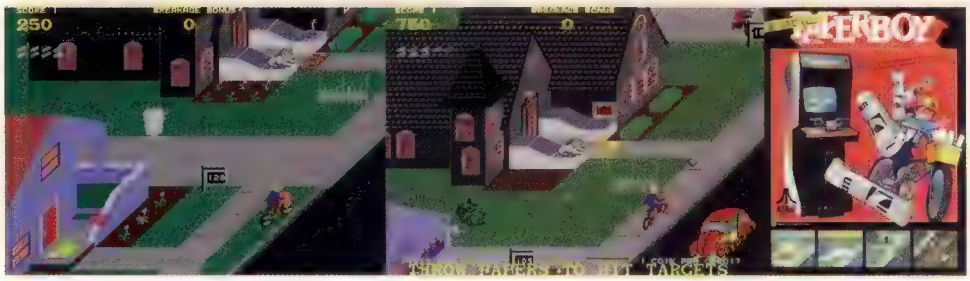
Heroes

Nel corso della loro storia i videogiochi ci hanno fatto vestire i panni di innumerevoli eroi. Eppure solo una manciata di loro ha saputo superare la sfida del tempo: agli altri non sono rimasti che la polvere e l'oblio. **Videogiochi** volge uno sguardo al passato, ai protagonisti dimenticati. Cercando di capire cosa non abbia funzionato

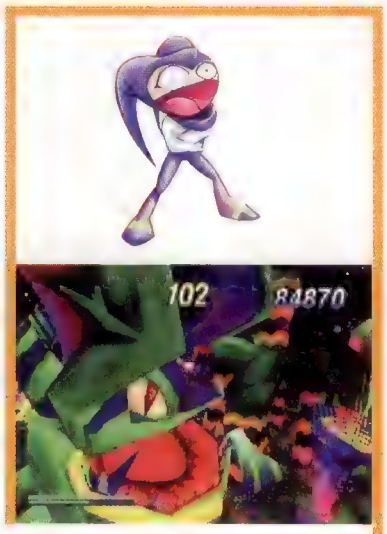
Quando la console si accende, lo schermo diventa un palcoscenico. Si alza il sipario e personaggi leggendari vivono le loro avventure davanti ai nostri occhi. Maghi, guerrieri, soldati, idraulici, animali antropomorfi: una moltitudine eterogenea di volti e situazioni. I personaggi da ricordare nella storia del videogioco sono molti, forse troppi. Ma per quei pochi di loro che sono riusciti a bucare lo schermo, ce ne sono tantissimi altri che non ce l'hanno fatta, un esercito silenzioso di eroi senza più una causa. **Videogiochi** vuole ricordare proprio loro: gli eroi dimenticati del passato prossimo o remoto. Perché la storia, che lo si voglia o no, è fatta anche dai vinti...

Dove passa la sottile linea che separa un vincitore da un vinto? E quali caratteristiche deve avere un personaggio per diventare famoso? Una domanda, quest'ultima, sulla quale gli esperti di narrazione si sono divisi. Per alcuni il personaggio deve essere un semplice strumento al servizio dell'azione: il suo compito è quello di agire e di portare avanti il racconto. Per altri è invece il punto d'incontro di numerose tensioni, un microuniverso attorno al quale ruotano le vicende narrate. Due definizioni che tendono ad integrarsi, più che ad escludersi, e che si adattano perfettamente al videogioco.

Quando deve creare un nuovo personaggio, il designer si trova davanti al problema di scegliere fin dove spingersi nella caratterizzazione della sua creatura. Un eroe poco caratterizzato favorisce l'immersione del giocatore, ma non fa scattare nessun legame empatico tra utente e protagonista. Un'eccessiva caratterizzazione, al contrario, rischia di rendere il personaggio un oggetto estraneo alla persona che lo controlla. L'obiettivo



La versione arcade di *Paperboy* poteva contare su una fedele riproduzione del manubrio di una BMX. La scelta di Atari fu sicuramente lungimirante, se pensiamo al proliferare di periferiche simili nei cabinati da sala più recenti



Nome: NiGHTS
Data di nascita: 1996
Primo videogioco: NiGHTS into Dreams

NiGHTS into Dreams nasce da un'idea a dir poco ambiziosa: rendere giocabili i nostri sogni. Un concept apparentemente impossibile da sviluppare, ma non per il genio visionario di Yuji Naka. La folgorante intuizione si traduce in videogioco nell'estate del 1996 su Saturn.
Ed è subito amore.

Ma la figura di NiGHTS ebbe vita breve: l'ultima sua apparizione risale al Natale del 1996, quando Sega distribuì gratuitamente *Christmas Nights*. Si trattava di un demo disc contenente il primo livello del gioco, ma arricchito da numerosi extra che si sbloccavano in precisi giorni dell'anno, come appunto le feste natalizie. Da allora la figura di NiGHTS sembra essere stata velocemente abbandonata da Sega e dallo stesso Yuji Naka: sebbene ad ogni intervista gli vengano chieste notizie su un eventuale sequel, il designer ha sempre smentito l'esistenza di un tale progetto.

Visti gli sforzi profusi dal Sonic Team sui brand di *Sonic* e *Phantasy Star Online*, la parentesi NiGHTS sembra per ora un capitolo chiuso.

primario, da questo punto di vista, dovrebbe essere la creazione di un personaggio con pochi tratti distintivi, ma capace di imporsi immediatamente all'attenzione del giocatore. Proprio per questo motivo i giochi su licenza continuano a proliferare nei listini dei principali publisher. I tie-in partono avvantaggiati rispetto ai prodotti originali: un personaggio già famoso è un cavallo sicuro, un'icona di successo che sin dall'immagine sulla copertina è in grado di attirare l'attenzione dell'acquirente.

"Un eroe poco caratterizzato favorisce l'immersione del giocatore, ma non fa scattare nessun legame empatico tra utente e protagonista"

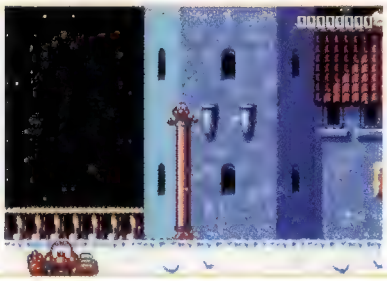
Eroi senza anima

Riuscire a imporre un nuovo protagonista sulla scena del videogioco richiede una perfetta alchimia di fattori. Il primo da considerare è sicuramente la personalità: per quanto un gioco possa essere bello, perché il pubblico ci si appassioni è necessaria una figura simbolo. Questo non è avvenuto, per esempio, nel caso di *Paperboy*. Il gioco Atari riscosse un grande successo all'inizio degli anni '80, tanto nella versione arcade quanto nelle successive conversioni casalinghe. I pregi di *Paperboy* risiedevano nell'originalità del concept (impersonare un ragazzino che consegna i giornali) e nella sua immediatezza. I suoi difetti nell'assenza di un protagonista carismatico. Il nostro avatar è un comunissimo teenager in maglietta e blue jeans, privo persino di nome proprio. Si tratta di un personaggio-vettore, che ha il solo compito di rappresentare l'estensione del giocatore nel mondo virtuale. Non è un caso, dunque, che il protagonista non abbia neppure mantenuto le stesse fattezze nel processo di conversione da un sistema all'altro, apparendo di volta in volta biondo o moro.

Non è andata meglio ad altri giovani eroi, nella fattispecie il duo protagonista di *Pang* (anche noto come *Buster Bros.*). Il puzzle game di Mitchell Corp. nacque in sala giochi nel 1989 e, proprio come *Paperboy*, raggiunse il successo anche sui sistemi casalinghi. Il gioco metteva nei panni di due esploratori con l'obiettivo di ripulire lo schermo da enormi sfere a colpi di fiocina. Ancora una volta un concept vincente era affiancato da una totale mancanza di creatività in fase di character design. *Super Pang!* confermò la deficienza di carisma di questi personaggi: nel nuovo episodio vennero infatti introdotti due ragazzini in stile super deformed, che decretarono il pensionamento anticipato della coppia di esploratori.

Sempre dall'ambito arcade provengono altri due illustri desaparecidos, ovvero *Rastan* di Taito e *Mercs* di Capcom. Due casi con un'evidente analogia: il design eccessivamente stereotipato dei rispettivi protagonisti. Nel titolo Taito si vestivano i panni di un guerriero palesemente ispirato allo Schwarzenegger di 'Conan il Barbaro', mentre nello sparatutto Capcom l'alter ego era un soldato yankee con capelli biondi a spazzola e occhiali da sole scuri. Si tratta di titoli apparsi sul finire degli anni '80, influenzati dalla cinematografia action tipica dell'America reaganiana, il cui tramonto ha accompagnato quello delle icone a cui si ispiravano.

Se il fallimento di questi personaggi è da imputarsi ad errori in fase di pianificazione, in tempi recenti troviamo un esempio di personaggio intenzionalmente vuoto e poco caratterizzato. Il riferimento è al discusso Raiden di *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty*, voluto da Hideo Kojima come contraltare alla figura, ben più carismatica, di Solid Snake. In questo caso l'intenzione del game designer era quella di dare



Il secondo episodio delle avventure di James Pond, sottotitolato *Robocod*, faceva il verso in maniera abbastanza esplicita al ben più celebre 'Robocop'

Final Fight Revenge venne sviluppato nel 1999 sulla scheda Arcade ST-V, in sostanza un Saturn con una quantità maggiore di memoria video

risalto alla figura di Snake usando come protagonista un non-eroe, una figura debole che fosse la trasposizione digitale del giocatore stesso. La disaffezione mostrata dai fan della serie nei confronti di Raiden è la classica quadratura del cerchio, dal momento che una reazione di questo tipo è esattamente ciò che il game designer si aspettava.

Promesse non mantenute

Non sempre un personaggio cade nell'oblio per mancanza di carattere: il passato fornisce esempi di eroi che non sono riusciti a superare la sfida del tempo. Uno di questi è Zool, protagonista dell'omonimo titolo realizzato da Gremlin. Questo strano alieno, una sorta di formica antropomorfa agghindata come un ninja, riscosse inizialmente un buon successo, tanto da spingere la software house britannica a dare un seguito alle sue avventure. Dopo quest'ultimo, datato 1993, Zool si dileguò nell'ombra.

Altrettanto repentina è stata la sparizione di James Pond, protagonista di tre platform game di buon livello nella prima metà degli anni '90. Come suggerito dal nome stesso ('pond' in inglese significa 'stagno'), il nostro eroe rappresentava la parodia ittica del celebre agente segreto al servizio di Sua Maestà. *James Pond* vantava un look fumettoso e accattivante, ma forse venne penalizzato dal suo status di farsa di un personaggio ben più famoso.

Sempre all'interno dello stesso genere merita una menzione anche *Mr. Nutz*, lo scoiattolo creato dalla francese Titus e apparso su Amiga e SNES come protagonista dell'ennesimo platform game. Il roditore e il suo cappellino da baseball furono presto fagocitati da un mercato saturo di prodotti dello stesso genere, oltre che di qualità superiore.

Completano il quadro *Toki* (Fabtek, 1990) e *Bubsy* (Accolade, 1993), ovvero altri due esempi di mascotte che hanno fallito la loro scalata al trono dei vari Mario e Sonic. Nel caso

Nome: Bren McGuire
Data di nascita: 1990
Primo videogioco: Turrican

"*Player One welcome to Turrican...*". Era il 1990 e con tale tenebroso parlato veniva introdotto un nuovo platform/shoot'em up per Commodore 64. E fu subito caduta di mascelle. I chip del povero C64 erano stati strizzati a tal punto che il gioco non sfigurava neppure se confrontato alla versione Amiga lanciata contemporaneamente. McGuire, il protagonista, era umano. Grazie alla sua 'Turrican combat suit', infatti, poteva crivellare gli avversari, spiattellare i più piccoli saltandoci sopra, friggerli con un raggio elettrico, spappolarli con smart bomb e trasformarsi in una velocissima sfera (chiari i riferimenti a *Metroid*, così come a *Super Mario*, titoli ispiratori del gioco).

Bren McGuire era semplicemente un nome, un particolare secondario rivelato in *Turrican 2*. Il vero protagonista del gioco era l'unità Turrican, esoscheletro capace di trasformare un anonimo soldatino in un poeta della distruzione. Non a caso il titolo del gioco originario doveva essere 'Hurrican', finché Manfred Trenz, ideatore della serie, non rimase folgorato da un nome italiano dell'elenco telefonico di Dusseldorf: 'Turricano'.

Nonostante l'attuale vitalità di Factor 5, non vi è traccia di una nuova edizione di *Turrican*. Eppure nel 2000 aveva preso il via lo sviluppo di un videogioco per THQ dall'eloquente titolazione provvisoria: *Turrican 3D*. Ma ad un certo punto la produzione è stata congelata e, a parere dello stesso Trenz, non ripartirà: "Volevano unicamente guadagnare soldi e non erano per nulla interessati alla qualità del prodotto". Una sindrome diffusa di questi tempi. Totale della somma: *T3D* è stato bloccato e non verrà mai realizzato.

Nome: PC Genjin
Data di nascita: 1989
Primo videogioco: PC Genjin

Bonk. Ovvero il rumore di una testona pelata che si schianta al suolo. Il cranio in questione è quello di PC Genjin, la mascotte creata da Hudson Soft su PC Engine, gloriosa console a 8bit di casa NEC. Ciò che rese speciale il piccolo cavernicolo Hudson fu proprio il suo immenso cranio luccicante, l'unica arma in suo possesso con cui sconfiggere gli avversari, così come i denti erano il rudimentale mezzo con cui si arrampicava su pareti altrimenti invalicabili.

La comicità spiccatamente nipponica del gioco e il suo cast 'sopra le righe' ne consacrarono il protagonista a mascotte della console NEC. A breve venne pubblicato il seguito, i cui miglioramenti riguardarono soprattutto il comparto estetico, ancora più colorato e cartoonesco. Nel 1993, la storia proseguì: *PC Genjin 3* ripropose il solito gameplay, arricchito però dalla possibilità di far ingrandire a dismisura il protagonista, dando vita a scontri titanici con gli altrettanto immensi boss di fine livello.

Dopo una serie di conversioni per GBA e SNES, Hudson progettò anche di utilizzare i personaggi della serie in un gioco di ruolo. *RPC Genjin*, questo il titolo provvisorio, venne annunciato nel 1992, ma nonostante fossero state diffuse alcune promettenti immagini, il progetto venne poi accantonato.

Neppure la figura del protagonista riuscì a sopravvivere alla generazione dei 16bit, anche a causa del ridimensionamento di Hudson sul mercato. Per i fan del cavernicolo non rimane che aspettare il remake della sua prima avventura, in arrivo a fine anno su GameCube.

Un confronto tra la copertina nipponica di *Crash Bandicoot* e la sua versione americana. La differenza nel character design è evidente, segno di un attento lavoro di localizzazione

Ganbare Goemon 2 purtroppo non vide mai la luce al di fuori del territorio giapponese

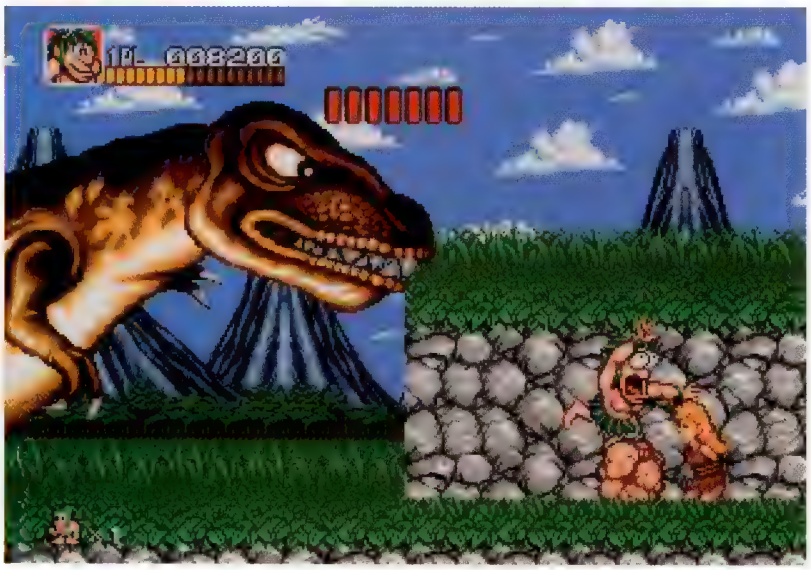
Nome: Wonder Boy
Data di nascita: 1986
Primo videogioco: Wonder Boy

Il personaggio Sega nasce in sala giochi nel lontano 1986, protagonista di un platform game di grande successo, nonché ispiratore di una innumerevole serie di cloni.

All'epoca, Wonder Boy si presentava come un ragazzino biondo che partiva al salvataggio della fidanzata rapita dal malvagio di turno. Nel corso della sua missione poteva contare su un'accetta di pietra e uno skateboard, elemento quest'ultimo abbastanza insolito considerata la natura preistorica dell'ambientazione.

Il successo in sala aprì all'eroe Sega le porte del mercato domestico: quasi ogni console o computer dell'epoca poteva contare la sua conversione. Ed è proprio in ambito console che si consuma la metamorfosi del franchise, trasformato da platform game in avventura. Lo stesso Wonder Boy subisce un pesante restyling grafico: il ragazzino seminudo che sfrecciava con lo skateboard si trasforma in un paladino del bene armato di spada, scudo e armatura.

La fine del franchise è la più amara e beffarda che si potesse immaginare: nel 1994 Sega pubblica *Monster World IV*, che in un sol colpo si libera sia del titolo che del protagonista originali. Ora, infatti, il giocatore veste i panni di Asha, una ragazzina dai lunghi capelli verdi. Così si chiuse la turbinosa saga di Wonder Boy, nato per salvare la propria fidanzata, ma che proprio a causa di una fanciulla sparì dalle scene del videogioco.

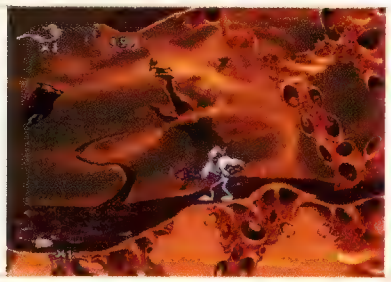


dello scimmione Toki, la colpa fu da imputarsi in parte alla debolezza del gioco, un mediocre action platform. Più interessante è la storia di Bubsy, un gatto dallo sguardo furbo con indosso una T-shirt bianca. Gli sviluppatori millantarono un sistema di campionamento vocale molto avanzato, cosa che avrebbe reso Bubsy il primo eroe videoludico parlante. Ma gran parte delle promesse non vennero mantenute: il gioco non propose nulla che non si fosse già visto e giocato in precedenza, e il povero gatto, dopo essere apparso nell'inevitabile seguito, scomparve dalla scena per diversi anni.

Il fattore culturale

Alcuni personaggi non riescono a lasciare il segno a causa di un design poco riuscito. Altri non riescono ad imporsi fuori dalla cultura che li ha prodotti. È il caso di *Ganbare Goemon*, saga creata da Konami a metà degli anni '80. Il titolo, che vedeva come protagonista un giovane ninja, si sviluppava alternando fasi di esplorazione a fasi di azione, tutto intervallato da una moltitudine di mini giochi dalla demenzialità tipicamente nipponica. Il paffuto Goemon, dalle fattezze rigorosamente deformed, ha messo piede sui sistemi Nintendo e su PlayStation, ritagliandosi uno spazio nei cuori dei giocatori del Sol Levante. Lo stesso non può dirsi riguardo agli utenti americani ed europei: molti episodi della saga non hanno mai varcato i confini dell'arcipelago giapponese, e quei pochi che l'hanno fatto (ribattezzati *Legend of the Mystical Ninja*) non hanno suscitato il medesimo entusiasmo registrato in Oriente.

La stessa difficoltà ad introdursi in culture diverse vale anche per i personaggi di matrice occidentale, come Spyro. Non mancano però le classiche eccezioni che confermano la regola, come il successo ottenuto in Giappone da *Crash Bandicoot* di Naughty Dog o *Ratchet e Clank* di Insomniac. Il caso del peramele in calzoncini è emblematico di come la localizzazione sia importante al fine di rendere un personaggio americano appetibile nei mercati orientali. Alcuni personaggi vennero appositamente ridisegnati per donare loro un look in stile manga. In questo modo si tentò, con suc-



Earthworm Jim mostra tutta la sua irriverenza sin dall'accensione della console. Il verme in tuta spaziale è animato splendidamente, fattore che contribuisce moltissimo alla caratterizzazione del personaggio

Q'bert ottenne al tempo della sua uscita un enorme successo. Ne è una testimonianza la grande diffusione che ebbe il merchandise legato alla sua immagine negli anni '80

cesso, di avvicinare un prodotto straniero ai gusti del pubblico locale, attenuando il divario esistentetra le due scuole di character design. Ancora migliore è stato il destino di *Ratchet & Clank*, primo videogame occidentale venduto in bundle con una console in Giappone.

Estinzione del genere

Le ragioni di un fallimento non sono sempre riconducibili all'eroe in sé, ma possono intervenire diversi fattori esterni alla sua figura. È il caso di tutti i franchise lentamente spariti dalla scena a causa del declino del loro genere di appartenenza. Sono un esempio i picchiaduro a scorrimento, un tempo molto amati dai frequentatori di sale giochi, ma destinati al quasi oblio dopo il boom di *Street Fighter II* e dei picchiaduro a incontri. Questo mutamento nei gusti dei giocatori, iniziato a partire degli anni '90, scatenò un effetto domino che decretò l'abbandono di saghe blasonate come *Final Fight* di Capcom o *Streets of Rage* (*Bare Knuckle* in Giappone) di Sega.

La prima, apparsa in sala giochi nel 1989, ha reso celebre la figura di Mike Haggar, un sindaco dai metodi poco ortodossi deciso a farsi strada tra i criminali di Metro City a suon di pugni e prese articolari. Al suo fianco combattevano Cody e Guy, suoi alleati nell'impresa di liberare la figlia rapita. La saga offrì conversioni e seguiti su Super Famicom e Mega CD, ma la fine dell'era dei 16bit segnò anche il suo tracollo. Nel tentativo di capitalizzare un marchio ormai agonizzante, Capcom realizzò un picchiaduro a incontri con grafica 3D utilizzando il cast della serie, intitolato *Final Fight Revenge*. L'operazione non ebbe il successo sperato e, ironia della sorte, fu proprio un beat'em up a incontri a porre fine alla più importante saga di picchiaduro a scorrimento.

La stessa infausta capitolazione spettò anche a *Streets of Rage*. In questo caso il protagonista era Axel, picchiatore da strada con il viso da angelo. Il titolo Sega, apparso per la prima volta su Mega Drive nel 1991, cercava di svecchiare un concept abusato introducendo un più ampio set di mosse, una maggiore collaborazione tra i giocatori in multiplayer e, nel terzo capitolo, finali alternativi e fondali maggiormente interattivi. Nonostante questi sforzi, il destino dei picchiaduro a scorrimento condannò anche Axel.

Meritano sicuramente una menzione anche *Splatterhouse*, l'arcade di Namco il cui protagonista era pesantemente ispirato al sanguinario Jason di 'Venerdì 13', nonché gli aitanti rospi di *Battletoads*, creati dalla britannica Rare.

Il destino dei platform bidimensionali è stato molto simile a quello dei beat'em up. Se si eccettua il Game Boy Advance, i titoli con grafica bitmap sono quasi esclusivo appannaggio del retrogaming. Una tendenza che suona come una condanna per personaggi come Tiki, il giallo pennuto protagonista di *The New Zealand Story*, platform game di Taito che raccolse migliaia di monetine nella sua incarnazione arcade. Gli appassionati del genere sono rimasti orfani anche di Sparkster, l'opossum protagonista di due titoli Konami lanciati a metà degli anni '90, e del cavernicolo rockettaro di *Chuck Rock*, opera della stessa Core Design che avrebbe poi creato l'icona Lara Croft. Negli stessi anni bruciò brevemente ma intensamente la fiamma di altri neanderthaliani di successo:

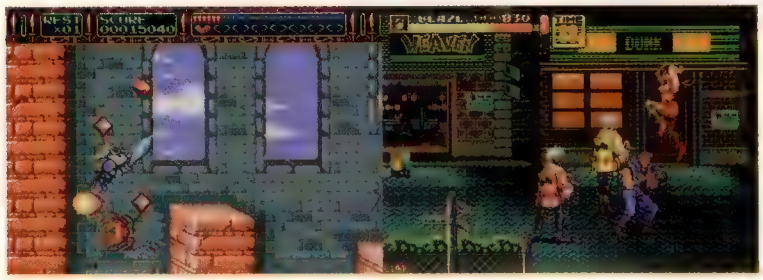
"Non sempre un personaggio cade nell'oblio per mancanza di carattere: il passato fornisce esempi di eroi che non sono riusciti a superare la sfida del tempo"

Nome: Clyde Radcliffe
Data di nascita: 1990
Primo videogioco: Creatures

Tredici anni fa Creatures non era un breeding game per PC. Era un acronimo: *Clyde Radcliffe Exterminates All The Unfriendly Repulsive Earth-ridden Slime*. E tutti i possessori di Commodore 64 ritrovarono lo schermo inondato di colori. Un sapiente utilizzo della palette cromatica regalò uno dei platform più riusciti per il vecchio 8bit.

Clyde tratteggiava un personaggio più che azzeccato, una specie di caricatura dei protagonisti dei giochi di piattaforme, dall'aspetto rassicurante ma possente nella sua carica eversiva esplicitata dagli zampilli di sangue. Il videogioco fu un successo, sebbene le parti più divertenti si rivelarono essere le camere delle torture piuttosto che le fasi platform 'tradizionali'. Ma questo non bastò a far scomparire dalle scene Clyde, che tornò due anni dopo in *Creatures 2*, titolo incentrato proprio sulle stanze delle torture.

Da allora nessuna nuova incarnazione del peloso ubriacone ha solcato i monitor, così come si sono perse le tracce dei fratelli Rowlands, sviluppatori di *Creatures*. Dopo aver cambiato il nome della loro software house da Apex a Digital Graffit. (concentrando il lavoro soprattutto su Game Boy), hanno fondato Infinite Lives Ltd. Il loro sito (www.infinitelives.co.uk) non è ancora attivo, ma potrebbe anche essere inaugurato dal musetto di un fuzzy wuzzie ubriacone e violento... Almeno, questa è la speranza dei fan.



Il cast di personaggi di *Streets of Rage* subì diverse aggiunte e defezioni nel corso dei tre episodi della saga. I due punti fermi rimasero Axel e la conturbante Blaze. Evidentemente gli sviluppatori di Sega avevano già intuito da allora l'importanza delle curve all'interno dei videogiochi

Nome: Larry Laffer
Data di nascita: 1987
Primo videogioco: Leisure Suit Larry

"Mia moglie è come la cometa di Halley. Entrambe vengono una volta ogni 76 anni!". Così, nel 1987, un'insolita avventura grafica si divertiva a scandalizzarci. Nei panni del quarantenne Larry Laffer, di bianco vestito alla Tony Manero, il giocatore cercava di assecondare i suoi più bassi istinti lanciandosi in goffi approcci con splendide pulzelle per riuscire a carpire le loro grazie. Il gioco richiedeva un pizzico di voyeurismo e tanto sadismo, per ridere delle incredibili morti in cui poteva incappare il protagonista e per assistere alle sue umilianti e disastrose avventure sessuali.

Il settimo ed ultimo *LSL* risale al 1996, e vede il nostro, evolutosi da mero grumo di pixel a buffo personaggio da cartoon, perennemente a caccia di splendide donzelle. Nasone, mezzo pelato, patetico nelle vesti da playboy e schiavo del suo basso ventre, Larry era un personaggio perfettamente caratterizzato, simpatico proprio per i suoi innumerevoli difetti. Eppure è scomparso.

"Il 22 febbraio 1999", ricorda Al Lowe, creatore del personaggio, "Sierra mi informava di aver bloccato lo sviluppo di *LSL8*. Dopo 16 anni di game design e programmazione (una sorta di record per questa industria), mi hanno chiesto di liberare il mio ufficio. Io non possiedo i diritti di Larry... Sierra sì. E non sono interessati ad investire i 2-3 milioni di dollari necessari per creare un nuovo gioco. Adorerei fare un altro gioco di Larry, ma non posso; non senza Sierra. Sierra non ha detto: 'Non faremo mai più un gioco di Larry'. Ha semplicemente affermato: 'Allo stato attuale non siamo intenzionati a produrre un gioco di Larry'. E così, Larry giace per ora nel limbo".

Nome: Zak McKracken
Data di nascita: 1988
Primo videogioco: Zak McKracken and the Alien

È noto che senza un pastello giallo è impossibile salvare il mondo. Per fortuna, Zackary McKracken, giornalista di belle speranze, ne conserva uno sotto il lavandino. Non si sa mai...

Nel 1988, l'allora Lucasfilm decide di aggregare in forma di scribacchino da quattro soldi uno sparuto numero di pixel a beneficio dei possessori di Commodore 64. E nasce una leggenda. Chiunque si dichiari amante del genere quasi estinto delle avventure 'punta e clicca' non potrà trattenere le lacrime ogni qualvolta venga citato questo gioco. In tempi in cui per aprire una serratura esagonale è necessario trovare una chiave esagonale, la mente torna a portali su Marte che potevano essere sbloccati unicamente assistendo ad un balletto cannibale nel cuore della foresta in Zaire... giusto per fare un esempio.

Appena uscito il gioco, fu subito chiaro a tutti che il redattore del 'The National Inquisitor' sarebbe diventato protagonista di innumerevoli avventure. Ironia della sorte. Sei anni, infatti, sono passati dal 1997 che rappresentava il 'futuro alternativo' nel quale viveva il signor McKracken, e nulla si è mosso. Solo una riedizione PC a 256 colori e su CD, unicamente per il mercato giapponese. I motivi, per molti, sono ancora inspiegabili. Nel 1996, alcuni fan tedeschi hanno riunito i loro sforzi per dar luce al seguito non ufficiale. Per ora, tra demo giocabili e prodotti finiti, in rete si può trovare *ZMcK and the Alien Rockstars*, *ZMcK Between Time and Space*, nonché *The New Adventures of ZMcK*, quest'ultimo disponibile anche in italiano. Ma, appassionati a parte, Zak è finito nel limbo, accantonato senza pietà.

basti pensare a *BC's Quest for Tires* di Sierra Online, o alla coppia di eroi di *Joe & Mac*.

Il tramonto del 2D ha portato a fondo altri generi un tempo molto apprezzati, tra i quali le avventure grafiche. Da tempo non si hanno notizie di Roger Wilco, il maldestro eroe della saga di *Space Quest*, così come sono ormai storia le gesta di Simon the Sorcerer, di Larry Laffer (*Leisure Suit Larry*) e di Zak McKraken. Ultimi, ma non meno importanti, i puzzle game con protagonisti paffuti e accattivanti: il pensiero corre a Q*Bert, o al robottino che, armato di una pala e una pompa, fendeva il sottosuolo in *Dig Dug* (Atari, 1982).

Una seconda possibilità

Se l'avvento del poligono ha decretato l'estinzione di alcuni generi e dei relativi personaggi simbolo, esistono alcuni eroi a cui è stata data una seconda possibilità in ambito 3D. Bubsy fu protagonista di un terzo capitolo della serie su PSOne. L'impostazione scelta fu quella del platform game tridimensionale, ma il salto generazionale non portò fortuna al gatto parlante: *Bubsy 3D* uscì in sordina nel 1996 e venne ben presto dimenticato.

Lo stesso esperimento venne tentato tre anni più tardi con un altro eroe del periodo dei 16bit: il verme Earthworm Jim. Il cattivissimo invertebrato, creato dalla Shiny di David Perry su Mega Drive, ritornò su Nintendo 64 e PC grazie all'operato di Vis Entertainment. Il cambio di sviluppatore ebbe però un effetto nefasto sulle sorti del franchise: ne risultò un titolo lontano anni luce dalla qualità dei predecessori, deficitario tanto sul versante tecnico quanto su quello più strettamente ludico.

Anche l'inossidabile ragazzino di *Paperboy* provò il grande salto, ottenendo gli stessi esiti dei suoi colleghi. *Paperboy 64*, poco ispirato già a partire dal titolo, venne realizzato da Midway su Nintendo 64. L'uso del poligono e qualche flebile innovazione al gameplay non

Haggar subì un restyling grafico in occasione del terzo episodio di *Final Fight* per Super Famicom: esibiva per l'occasione una lunga chioma e un completino da wrestling color pisello

bastarono per ridare vigore ad un concept che prestava il fianco alla ripetitività.

Chiude questo particolare ciclo dei vinti la rana di *Frogger*, protagonista dell'arcade Konami targato 1981. Il personaggio fu in seguito ingaggiato da Hasbro per un paio di puzzle-platform su PlayStation: opere discrete, ma sicuramente ben distanti dal successo e dalla notorietà del prequel.

Omaggio ai vinti

In un'industria perennemente a caccia di nuove idee e di personaggi vincenti, il passato rappresenta una risorsa dal valore inestimabile. Per quanto molti eroi continuino a fluttuare nell'oblio, tanti altri sono stati ripescati e rimessi a nuovo nel tentativo di fare soldi facili grazie al fascino delle vecchie glorie.

Attingere dal passato è una pratica particolarmente in voga in questi anni, soprattutto allo scopo di fare presa sui giocatori over-20. Il trend è così forte da permettere di distinguere una nuova tipologia di gioco, il cosiddetto 'homage game'. Questo tipo di prodotto si differenzia sia dal sequel, in genere cronologicamente vicino al predecessore, che dal remake, che mira a riproporre lo stesso gioco con una veste grafica aggiornata. L'omaggio, al contrario, consiste nel recuperare un eroe ormai desueto e nel costruirgli attorno un videogioco con un concept liberamente ispirato all'opera originale. È il caso di titoli come *Rygar: The Legendary Adventure* e *Maximo: Ghosts to Glory* per PlayStation2, che presentano richiami e citazioni ai predecessori (rispettivamente *Rygar* e *Ghosts 'n' Goblins*).
Un'operazione di questo tipo risulta vincente sotto due punti di vista: da una parte si evitano i rischi e le difficoltà insite nel dover creare da zero un personaggio; dall'altra, la fitta rete di citazioni dal gioco originale gratifica l'utente esperto che riesce a coglierle, donando all'esperienza un plusvalore tutto giocato sulla memoria. Se quindi fate parte di quei nostalgici che non riescono a trattenere una lacrima di fronte alle foto dei vecchi cabinati anni '80, le speranze di rivedere il vostro eroe non sono poi tanto effimere. Perché a Videogiochi non piace solo pensare che la storia sia fatta dai vinti, ma che a volte si ripeta.

Nome: Armakuni
Data di nascita: 1987
Primo videogioco: Last Ninja

Last Ninja è stato uno dei videogiochi più venduti per Commodore 64. In tempi in cui la pirateria informatica in molte nazioni non veniva considerata reato, il titolo System 3 vendette quasi due milioni di unità, di cui ben 750.000 solo in Europa. Un successo fragoroso, ottenuto grazie alla sapiente fusione di un picchiaduro con un adventure game.

Armakuni, protagonista del gioco, era il tipico personaggio cool: unendo alla veste nera l'indiscutibile fascino di un maestro di ninjutsu, il nostro combatteva a mani nude, padroneggiava ogni tipo di arma, saltava e si arrampicava attraverso animazioni di rara fluidità.

Dopo il terzo episodio, le strade di System 3 (poco dopo divenuto Studio 3) e di Armakuni si separarono. La software house britannica si dedicò al lancio di un nuovo eroe, dal nome di Putty, che su Amiga ebbe un discreto successo, lasciando Armakuni a meditare nell'oblio.

Questo fino a pochi mesi fa, quando la casa di produzione Simon & Schuster ha risvegliato l'entusiasmo dei fan annunciando per la fine di quest'anno la commercializzazione per Xbox di un nuovo *Last Ninja*, sempre ad opera di Studio 3. Abbandonato il suo universo isometrico in favore di un vero mondo 3D, per Armakuni è finalmente giunto il momento di uscire dal limbo dei personaggi dimenticati.

Con la RIVISTA per chi gioca alla GRANDE, questo mese:

GROUND CONTROL

IL FANTASTICO GIOCO DI STRATEGIA SPAZIALE COMPLETAMENTE IN 3D

RIVISTA + GIOCO COMPLETO + ESPANSIONE + DVD A SOLI € 7,70

OPPURE

RIVISTA + GIOCO COMPLETO + ESPANSIONE + 1 CD A € 6,70

GIOCHI COMPUTER DVD

JEDI KNIGHT JEDI ACADEMY
DUE LIVELLI PER METTERTI ALLA PROVA LA NOSTRA ABILITÀ CON LA SPADA LASER E I POTERI DELLA FORZA

COUNTERSTRIKE 1.6
L'ULTIMA VERSIONE DEL FAMOSO MOD, CON TUTTI GLI AGGIORNAMENTI!

TRON 2.0
IL DEMO SINGLE PLAYER PER DUELLARE NEL MONDO DI TRON

SOURCE DX9 EFFECTS
UNO STRIPITOSO FILMATO CHE MOSTRA LE POTENZIALITÀ DEL MOTORE GRAFICO DI HALF-LIFE 2

CALL OF DUTY
AL FIANCO DEI PARACADUTISTI USA, IN UNA MISSIONE AL CARDIOPALMO DURANTE LA SECONDA GUERRA MONDIALE!

HOMEWORLD 2
ASTRONAVI E STRATEGIA: IL DEMO INCLUDE IL TUTORIAL, DUE MISSIONI SINGLE PLAYER E DUE MAPPE MULTIPLAYER

AQUAMARK 3
IL NUOVO BENCHMARK CHE POTREBBE MINARE LA POPOLARITÀ DI 3D MARK 2003

JUDGE DREDD
UNO DEI PERSONAGGI PIÙ FAMOSI NEL MONDO DEI FUMETTI ARRIVA FINALMENTE SU PC: È TEMPO DI PREPARARE UN PO' DI GIUSTIZIA!

TISCALI

14 DEMO CHROME MEDAL OF HONOR BREAKTHROUGH IL RITORNO DEL RE WORLD RACING WORMS 3D

25 ADD ON DESERT COMBAT PER BF 1942 CHRONOS PROJECT PER DEUS EX ANIMATRIX PER MAX PAYNE

7 PATCH BATTLEFIELD 1942 1.45 WOLFENSTEIN: ENEMY TERRITORY 1.02 NASCAR RACING 2003 SEASON 1.2

7 UTILITY ACROBAT READER 6 IN ITALIANO DIVX 5.0.5 WINZIP 8.1 WINRAR 3.20 ZOOM PLAYER 3.20

future games

Criterio di valutazione

Videogiochi valuta ogni gioco esclusivamente in base alle qualità e ai difetti rilevati durante il periodo di testing a cui viene sottoposto. Le aspettative, le promesse e l'hype che ne hanno preceduto l'uscita non incidono sulla sua valutazione. Se un gioco particolarmente atteso delude, non viene giudicato con maggiore asprezza. Se un gioco inatteso sorprende, non viene giudicato con maggior benevolenza. Il criterio di valutazione di **Videogiochi** adotta una scala che va da uno a dieci, senza mezzi punti. I voti corrispondono generalmente ai seguenti aggettivi: uno: atroce, due: indegno, tre: deprimente, quattro: scarso, cinque: mediocre, sei: sufficiente, sette: buono, otto: ottimo, nove: eccellente, dieci: rivoluzionario.

I più giocati da Videogiochi

Winning Eleven 7
Il più odiato dalle fidanzate/mogli dello staff di **Videogiochi**. Mai iniziare un multiplayer se alcune ore dopo si hanno impegni inderogabili.

Wario Ware Inc.
Il più giocato dalle fidanzate/mogli dello staff di **Videogiochi**. Mai far provare *WWI* ad una donna se non si vuole perdere il controllo del GBA.

Battlefield 1942
Decine di persone che si affrontano per terra, mare e cielo in immense arene, con un sistema di gioco altamente intuitivo. Un'esperienza da provare.

Final Fantasy 7
Una storia che è rimasta nel ricordo di milioni di giocatori. Dopo sette anni, **Videogiochi** è ancora convinta esista un modo per salvare Aeris.

Videoludus Sequel Sequel

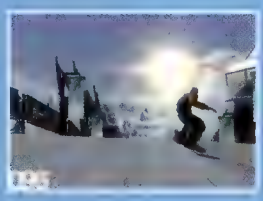
Riflessioni sulla scala evolutiva

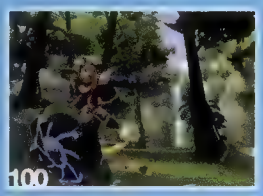
L'Homo Sapiens Sapiens è un sequel. Ma nessuno pare l'abbia mai definito un'operazione commerciale. È molto simile alla versione precedente, l'Homo Sapiens Neandertalensis, ma rispetto a quest'ultimo offre una migliore estetica e una notevole quantità di nuove opzioni, vantando oltretutto la risoluzione di numerosi bug. Lo staff di **Videogiochi** è orgoglioso di appartenere alla specie dell'Homo Sapiens Sapiens. E auspica a breve l'uscita di un nuovo aggiornamento.

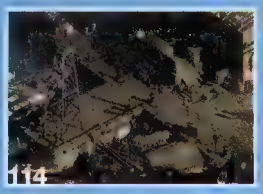
Il Videoludus Sequel Sequel è esattamente come l'Homo Sapiens Sapiens. Ad eccezione del fatto che, in genere, è molto meno apprezzato. Il Videoludus Sequel Sequel assume solitamente la forma di un videogioco con un vecchio titolo seguito da un numero progressivo. Al primo approccio può apparire simile alla versione precedente, ma spesso, così come l'Homo Sapiens Sapiens, conta su una migliore estetica e una notevole quantità di nuove opzioni. Non sempre vanta la risoluzione di tutti i bug. Molti videogiochi, al giorno d'oggi, appartengono alla specie del Videoludus Sequel Sequel.

Il Videoludus Sequel Sequel è una specie incompresa. Nella maggior parte dei casi è migliore della sua versione precedente: è più bello, più grande, più accurato. Eppure la gente tende ad odiarlo. Spesso i videogiocatori si riuniscono in forum o newsgroup e denigrano apertamente il Videoludus Sequel Sequel, condannano la sua esistenza e auspicano la fine dell'era del sequel. Poi tornano alle loro postazioni da gioco, inseriscono nella console/PC il disco di un Videoludus Sequel Sequel e giocano con estremo trasporto. In seguito si scambiano opinioni entusiastiche sull'ultimo sequel. Oppure trepidano in attesa dell'uscita di un nuovo aggiornamento, consultando riviste o siti web, alla ricerca di informazioni, immagini e video.

Il videogiocatore ha un rapporto conflittuale con il Videoludus Sequel Sequel. È difficile spiegare il motivo. Se si chiede ad un videogiocatore la ragione di questo odio, in genere quest'ultimo accenna al concetto di morte dell'innovazione. L'innovazione è un animale mitologico che, secondo la comunità del videogioco, al giorno d'oggi è totalmente estinto. Alcuni sostengono che non sia così, ma che esemplari di innovazione si aggirino nel videogioco contemporaneo. Altri giocano e non si pongono questi problemi. Ma di questo argomento ci occuperemo in futuro. **Videogiochi** torna a giocare con qualcuno degli apprezzabili Videoludus Sequel Sequel recensiti in questo numero. Alla prossima...



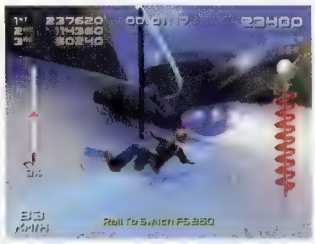


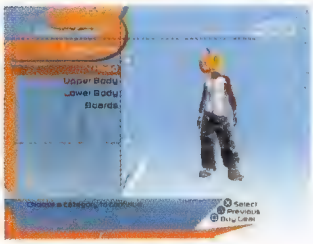


p096
p100
p104
p106
p108
p110
p112
p114
p116
p118
p120
p122
p124
p125
p126
p127
p128

SSX3

Sistema: **PS2, Xbox (ver. testate), GC** Versione: **Europea** Produttore: **Electronic Arts** Sviluppatore: **Interno** Multiplayer: **2 Splitscreen, Online (solo PS2)**



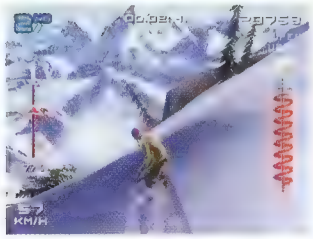


Il denaro acquisito durante le gare può essere speso per migliorare le prestazioni del proprio personaggio, nonché per acquistare una valanga di item e bonus, tra cui nuovi brani musicali, nuovi trick e gli accessori più assurdi

È facile individuare i tratti distintivi della varie tappe evolutive della serie *SSX*. Il primo episodio, commercializzato in concomitanza con il lancio di PlayStation2, poneva l'accento sulla discesa competitiva di deliranti paesaggi innevati punteggiati da trampolini da cui spiccare voli intercontinentali. Il secondo capitolo, *SSX Tricky*, denunciava apertamente un approfondimento della componente acrobatica. Vengono introdotti gli "uber tricks" e dalla neve la sfida si sposta nel cielo sovrastante. Con *SSX3*, i tratti caratteriali dei due precedenti episodi si sposano, si amplificano a vicenda, e puntano verso un nuovo obiettivo: il dominio della montagna.

SSX3 adotta un sistema di progressione per certi versi assimilabile a quello di *GTA: Vice City*. Così come Tommy Vercetti si guadagna l'accesso ai vari quartieri di Vice City completando le missioni proposte, in *SSX3* si guadagna l'accesso alle varie sezioni di un'enorme montagna vincendo le competizioni organizzate su ciascuna di esse. L'unica differenza è che laddove la città digitale di Rockstar si apre orizzontalmente, lo scenario di roccia e neve eretto da Electronic Arts si dispiega verticalmente. La montagna si compone di tre picchi, ciascuno offerente diversi percorsi riconducenti ad altrettante tipologie di prove. L'aspetto interessante è che così come Vercetti riceve i suoi incarichi facendo visita ai vari malavitosi di Vice City, in *SSX3* si accede alle varie competizioni navigando letteralmente lo scenario in direzione (indicata da appositi tabelloni) della griglia di partenza della prova a cui ci si intende sottoporre. Durante l'esplorazione, la voce del DJ di 'Radio Big' sorvola lo splendido background musicale intrattenendo con informazioni meteorologiche, commenti di varia natura ed annunci sulle competizioni in corso. Di nuovo, si respira aria di Vice City. Nel caso il suo vociare dovesse risultare invadente è possibile ammutolirlo per dedicarsi all'ascolto della musica. E se anche quest'ultima non dovesse risultare gradita (eventualità alquanto remota considerata la qualità e la varietà dei brani proposti) un rapido accesso al menu delle opzioni permette di disabilitarla per far posto ad affascinanti sonorità ambientali esaltate dalla codifica in DTS (PS2) o in Dolby Digital 5.1 (Xbox) e dalla brillantezza del THX.

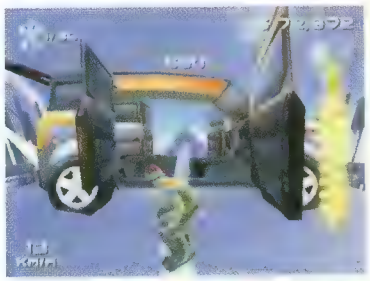
"Minuscoli granelli di ghiaccio ammiccano dalla superficie ondulata del manto nevoso come zucchero su un'immensa torta nuziale"

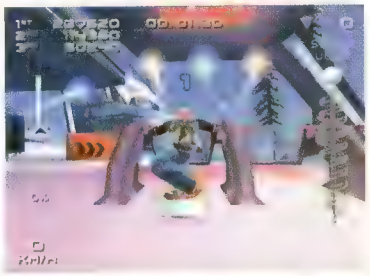


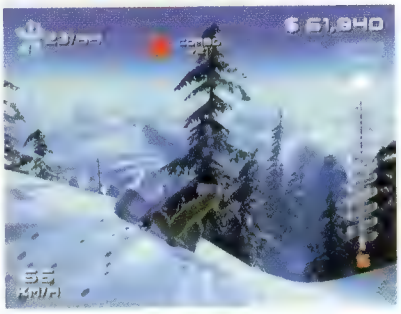
Ostacoli naturali

Solo uno spirito temerario può godere del pericolo, e *SSX3* offre diverse occasioni per mettere alla prova il proprio. Quando la montagna trema e la valanga irrompe si può decidere di evitarla o di insinuarsi nella sua scia per inanellare una serie di grind sui tronchi degli alberi sradicati dalla forza della natura. Tempeste e improvvisi distaccamenti di intere sezioni di ghiaccio offrono opportunità analoghe.

All'avvio della modalità di gioco principale dall'eloquente titolazione 'Conquer the Mountain', un elicottero trasporta sul picco più basso della montagna. Quindi si viene abbandonati al proprio destino. La tavola scorre silenziosa fra sentieri e biforcazioni, alberi e cespugli, ai piedi di un giocatore al tempo stesso esaltato ed intimorito dall'inedita libertà concessagli. L'ottima fisica che governa il viaggio della tavola distrae e appassiona invitando a prodursi in inconcludenti acrobazie spicciole, approfittando magari di quel tronco d'albero abbattuto o di quella serie di panchine che strilla "grindami, ora!". Un buon riscaldamento, certo, ma la sfida è altrove. Anzi, è dappertutto. Mai imbarazzo della scelta fu così grande. Al di là di quel dosso, l'insegna indica 'Race' a destra e 'Slope Style' sempre dritto. Oltre la siepe, in lontananza, si ergono cartelloni recanti le diciture 'Big Air' e 'Super Pipe'. Sono le varie tipologie di competizioni, ognuna delle quali è un potente concentrato dei quattro ingredienti cardine della serie. Race: corsa a rotta di collo contro altri cinque concorrenti lungo piste a percorsi multipli la cui pericolosità è seconda solo alla loro bellezza. Slope Style: l'equivalente innevato dello skate park con la differenza che si distende per chilometri, in discesa, lungo scenografie naturali corrotte dalla follia di un track design che non lesina in inviti all'acrobazia più temeraria. Inoltre, il tempo limite unito all'ineluttabile finale in pianura impone di concatenare i trick più redditizi con rinnovata frenesia. Big Air: ciclopici trampolini verticali proiettano ad altezze stratosferiche lungo percorsi in cui lo stile conta più della traiettoria. Anche in questo caso, la natura perpendicolare del tracciato e il timer invitano a sfruttare ogni balzo nel miglior modo possibile. Perché non ci sarà una seconda occasione. Super Pipe: la forza centrifuga è la tua migliore amica. Da destra a sinistra, e da sinistra a







La versione PS2 è impreziosita da magnifici effetti abbacinati occorrenti all'uscita delle grotte per simulare l'adattamento dell'occhio alle variazioni di luminosità. Curiosamente, l'edizione Xbox ne è sprovvista

destra, si percorrono semi-tubature titaniche sfruttando lo slancio per lunghe sessioni di sesso aereo con la tavola.

Il senso di libertà che si respira navigando gli ambenti di *SSX3* si rispecchia nel processo di arrampicata verso la vetta. Per guadagnarne l'accesso è necessario primeggiare in una qualsiasi delle categorie agonistiche. Queste ultime si dividono in tappe, ciascuna delle quali va affrontata tre volte. Giunti sul podio, un'ultima prova preclude l'accesso alla fase successiva: ridiscendere tutte le tappe in sequenza. Più ci si approssima alla vetta, maggiore sarà la distanza da percorrere per giungere alla metropoli che attende al livello del mare.

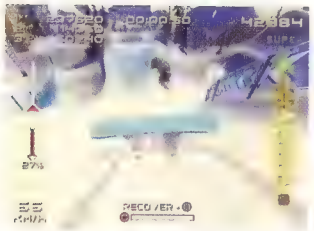
È in queste circostanze che la tecnologia di *SSX3* manifesta la sua impressionante potenza. Lo streaming continuo dei dati dal DVD permette di coprire l'intero tragitto a valle senza soluzione di continuità. Il risultato finale è la perfetta rappresentazione di un organismo (la montagna) vivente e temibile, in cui non mancano compagni di viaggio come valanghe, massi rotolanti, bufere di neve e tracolli di intere sezioni di ghiaccio.

E questa è solo la punta dell'iceberg. L'accesso ad ogni tratto della montagna passa per due vie, quella 'ufficiale', vale a dire presentandosi sulla linea di partenza, e quella 'libera' (Free Ride), vale a dire infilando il sentiero laterale che bypassa i cancelli per condurre alla medesima pista svincolati dal regolamento che ne sottende l'attraversamento ufficiale. In altre parole, un sopralluogo sul teatro della sfida per scoprirne i segreti e le opportunità. In queste circostanze, aliene colonne di luce verde indicano i punti di partenza dei cosiddetti 'Big Challenge'. Si tratta di nuove sfide, ma proposte nei medesimi scenari in cui hanno luogo le competizioni vere e proprie. Arriva fino alla grotta evitando di accumulare più di 8 secondi in

Online

Come prevedibile, la versione PlayStation2 di *SSX3* è l'unica che dispone di una modalità per il gioco online (su Xbox e GC ci si deve accontentare del classico splitscreen). I server europei non sono ancora attivi, pertanto non è stato possibile valutare questo aspetto (su cui la stessa EA è alquanto omertosa). È comunque noto che la versione PS2 di *SSX3* permetterà a (solo) 2 giocatori di sfidarsi in non si sa bene quali delle tante competizioni incluse nella modalità offline. Pare inoltre confermato il supporto dell'auricolare USB che permetterebbe ai partecipanti di scambiarsi i complimenti di rito durante le discese.

(a destra) La pressione della tavola a terra (comandata con lo stick destro) viene considerata un'acrobazia. Questo permette di tenere 'in vita' il moltiplicatore del punteggio che altrimenti si azzererebbe pochi secondi dopo la chiusura dell'ultimo trick aereo



Equilibrium

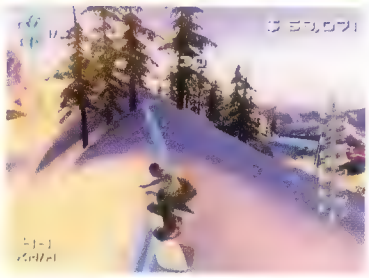
SSX3 non è immune dai capitomboli accidentali che storicamente attentano alla salute mentale degli appassionati della serie. È pertanto apprezzabile l'inclusione dell'inedita opportunità di recuperare l'equilibrio prima di rovinare al suolo. Quando un salto è evidentemente destinato a concludersi con una picchiata schienale, il furioso martellamento di uno dei tasti frontali rimette in sesto a mezz'aria. La stessa procedura permette di recuperare l'assetto corrotto dall'impatto con gli elementi scenografici durante la normale discesa. I benefici in termini di fluidità dell'azione sono facilmente intuibili.

volo. Attraversa il sentiero passando per le porte. Esegui quattro grab base sui prossimi quattro dossi. Lo vedi quel tunnel di ghiaccio? Voglio un giro della morte. E così via. Giocare *SSX3* è come spizzicare da un ricco buffet di verdure fra una portata e l'altra di carne arrosto. Sazietà senza costipazione.

Quando l'elicottero scarica sul punto più alto della montagna, lì dove non arrivano le aquile e l'aria è così sottile da soffocare anche il vento, il timer concede 30 minuti per giungere a valle. Trenta minuti scanditi da una progressione artificiosamente accelerata dal giorno alla notte che ne dilata la percezione. Trenta minuti che sembrano un giorno intero speso fra gli scenari naturalistici più autentici mai ricreati in un videogioco. Il motore grafico non si limita a simulare brillantemente i vari gradi di compattezza della neve, ma osa alterarne i cromatismi e le proprietà di rifrazione in funzione delle condizioni di luce. Minuscoli granelli di ghiaccio ammiccano dalla superficie ondulata del manto nevoso come zucchero su un'immensa torta nuziale. Semplicemente fantastico.

Per quanto eccezionale, si potrebbe dire che *SSX3* sia pur sempre una simulazione di snowboard. Roba già vista. Un sottogenere di un sottogenere di un sottogenere dei giochi di guida. Un sottogenere che non 'attizza'. **Videogiochi** capirebbe. Ma *SSX3* è anche libertà totale, dinamismo estremo, appagamento visivo e auditivo. Se il rifiuto 'genetico' minaccia di precludere l'accesso a queste qualità, allora **Videogiochi** deve dissentire. Perché *SSX3* non è solo una simulazione di snowboard, ma anche uno dei migliori videogiochi degli ultimi anni.

Voto: Nove su dieci

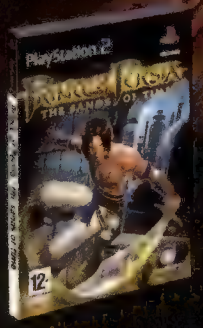


Lo spettro di acrobazie eseguibili su 'rotaie' ha subito un poderoso arricchimento. Più in generale, la pratica del grind è in *SSX3* incoraggiata da un intuitivo sistema di gestione dell'equilibrio

© 2003 Ubi Soft Entertainment. Based on Prince of Persia® created by Jordan Mechner. All Rights Reserved. Ubi Soft and the Ubi Soft logo are trademarks of Ubi Soft Entertainment in the U.K. and/or other countries. Prince of Persia and Prince of Persia: The Sands of Time are trademarks of Jordan Mechner. Ubi Soft Entertainment. "PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. DESTRUCTION DERBY © 1995-2003 Sony Computer Entertainment Europe. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Studio 33 (UK) Limited. All Rights Reserved.

Che cosa succede adesso?

- Cadi nell'abisso
- Vieni fatto a pezzi dalle guardie
- Usi le Sabbie del Tempo e continui a combattere



Il controllo del tempo. Un potere assoluto. Impara a gestire le Sabbie del Tempo: torna indietro nel passato per sconfiggere la morte. Congela il presente e i nemici nei combattimenti. Leggi nel futuro per pianificare la tua prossima mossa.

www.prince-of-persia.com

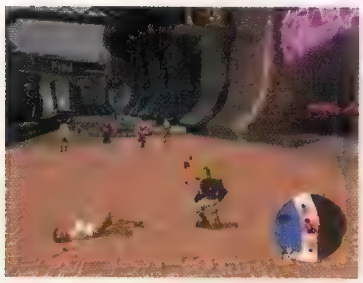
PC CD-ROM

PlayStation.2

UBISOFT

Jak II: Renegade

Sistema: **PlayStation2** Versione: **Europea** Produttore: **SCEA** Sviluppatore: **Naughty Dog** Multiplayer: **No**



La localizzazione italiana è di buon livello, ma non immune dai problemi legati alla decontestualizzazione in cui avviene il processo di traduzione

Grand Theft Auto

Interferire con la vita della città viene istintivo. Farlo rubando il primo veicolo a portata di mano, lo è altrettanto. È sufficiente premere un tasto perché Jak spicchi un balzo e si appenda al mezzo, inclinandolo col suo peso. Un secondo balzo per mettersi al volante schiodandone l'originale detentore (che andrà a mescolarsi con la folla sottostante). Delude, invece, il modello di guida. Credibile, ma poco accondiscendente. La latitanza di un'opzione di strafe penalizza il piacere della guida.

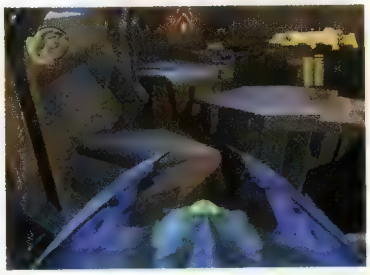
Se *GTAIII* non fosse mai esistito, probabilmente *Jak II: Renegade* sarebbe stato un gioco migliore. Qualcuno ricorderà l'indispettita reazione di Jason Rubin al capolavoro Rockstar, a suo dire triste conferma dell'infelice debolezza del mercato videoludico alla violenza più brutale e manifesta. Registrare l'ottusa opposizione di *GTAIII* alla scalata del suo pacifico *Jak & Daxter* al vertice della classifica di vendita del Natale 2001, non dev'essere stato entusiasmante per Jason, abituato a ben altre performance.

Poco sorprendentemente, il 'caso *GTAIII*' ha portato il team californiano a riconsiderare la sua filosofia produttiva. Rinnegata l'impronta infantile delle passate produzioni, Naughty Dog si cimenta con un platform game 'adulto', perché il mercato è cambiato e i giocatori sono cresciuti. Durante lo sviluppo di *Renegade*, Jason si è fatto portavoce di questa necessità, sottolineando quegli aspetti del suo progetto concepiti per soddisfarla. Il solare villaggio di *Jak & Daxter* è ormai un lontano ricordo di infanzia. Jak è iracondo e vendicativo. La metropoli in cui dimora è cupa ed opprimente. La storia che lo vede protagonista racconta di violenze, morti e tradimenti. Quindi ci sono le armi. Tante armi.

L'influenza di *GTAIII* sullo sviluppo di *Renegade* è evidente. Il suo mondo è calpestato da migliaia di pedoni, sorvolato da centinaia di veicoli, pattugliato da decine di forze dell'ordine appiedate e motorizzate. Jak può balzare su qualsiasi mezzo di trasporto, disarcionarne il pilota e mettersi alla guida. La libertà di movimento è totale, e l'accesso alle missioni avviene secondo gli stilemi stabiliti dal titolo Rockstar. Una mappa indica dove dirigersi per avere gli incarichi del caso. Prima una, poi due, poi tre alternative si spartiscono l'imbarazzo della scelta. Questa non è solo la metropoli di *Renegade*. È Vice City vista attraverso gli occhi di Naughty Dog. Ovviamente con le semplificazioni del caso: la mancanza di segnaletica stradale, ad esempio, agevola la gestione del traffico, mentre le guardie reagiscono ad un numero limitato di atti criminali (pestaggio dell'autorità e dei civili, ma non il furto di veicoli). Ciononostante sorprende l'ottima resa della popolazione, agile esploratrice della metropoli nonché sveglia abbastanza da disperdersi nel panico alla vista di Jak abbracciato ad un mitragliatore. Ciò che delude è che questo articolato complesso urbanistico non ha alcuna rilevanza ai fini prettamente ludici. Nove missioni su dieci hanno luogo all'esterno delle sue mura, in una manciata di ambientazioni da rivisitare più volte per soddisfare le diverse richieste dei mandatari. Ne consegue che la rigogliosa, pulsante, vitale città allestita con una così incredibile attenzione al dettaglio, non è altro che una immensa mappa, un hub inutilmente titanico. Quando il giocatore guadagna l'accesso ad un nuovo quartiere, la meraviglia cede il posto alla tristezza nel momento in cui si viene invitati per la terza volta a discendere sempre la stessa rete fognaria. All'ampliarsi dell'area esplorabile, cresce il desiderio di 'farci qualcosa dentro' e con esso il rammarico di non poterlo soddisfare. E no, infilare un paio di anelli in sequenza non è sufficiente.

"Le aspettative, le promesse e l'hype che hanno preceduto l'uscita [di un gioco] non

> "All'ampliarsi dell'area esplorabile, cresce il desiderio di 'farci qualcosa dentro' e con esso il rammarico di non poterlo soddisfare"

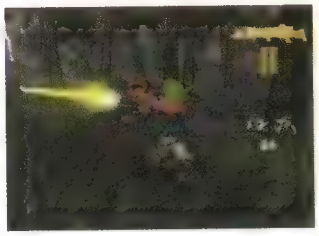


Renegade è disseminato di minigiochi. Alcuni impiantati nell'avventura principale (in foto), altri accessibili da appostiti chioschi presenti nella metropoli, e più o meno tutti riconducibili alla solita formula 'passa attraverso gli anelli entro tot secondi'

I confronti con i boss sono più numerosi e generalmente più sofisticati rispetto a quanto offerto dal prequel. Ad eccezione di quello finale: davvero pessimo. In foto, invece, uno dei migliori

incidono sulla sua valutazione". Così recita uno dei principi costitutivi del 'Criterio di valutazione' di **Videogiochi** (p. 95). La critica a *Renegade* in merito all'effimera implementazione del concetto 'metropolitano' non è un'eccezione a questa regola. **Videogiochi** comprende perfettamente la natura del titolo di Naughty Dog, e non pretende da lui il soddisfacimento di aspettative stellari. Anzi, a ben vedere, il parallelo con *GTAIII* è in un certo senso fuori luogo. Naughty Dog aveva già proposto una soluzione analoga nel villaggio dell'originale *Jak & Daxter*. Quello che manca in *Renegade* è la volontà di approfondire quell'approccio. Siamo di fronte ad una esaltazione squisitamente 'planimetrica' del solito schema di gioco. Un'opportunità sprecata, piuttosto che una promessa disattesa. Prendete l'hoverboard. Questo fantastico mezzo di locomozione permette di scivolare sull'acqua, grindare le ringhiere e compiere balzi possenti. In teoria offrirebbe l'opportunità di accedere a zone precedentemente inaccessibili, ampliando quindi l'area esplorabile. Sfortunatamente non esistono luoghi "precedentemente inaccessibili". Non esistono missioni lasciate in sospeso. Gli incarichi che ne prevedono l'impiego vengono proposti dopo averlo acquisito, non prima, soffocando ogni opportunità di deragliale dalla linearità di fondo. Probabilmente l'hoverboard permetterà di raggiungere qualche batteria Precursor nascosta in qualche livello dietro qualche roccia, ma non è la stessa cosa. Ed è qui che si manifesta nuovamente lo spreco di risorse legato all'esistenza della metropoli. Un ambiente così grande, così ricco di potenziali alternative, eppure blindato come il più banale dei livelli di *Tomb Raider*. Perché ridursi al bieco escamotage delle 'barriere energetiche' (che precludono il transito nei vari quartieri della città fintanto che non si ottiene il 'pass' corrispondente), quando l'hoverboard poteva funzionare da ben più gratificante chiave di accesso?

Malgrado i discutibili risultati ottenuti sulla via dell'ampliamento della struttura di gioco, quando la negoziazione delle piattaforme prende il sopravvento sul vagabondaggio, *Renegade* ribadisce la dimestichezza di Naughty Dog con il genere. Le sfide proposte sono accomunate da una gradevole varietà sebbene vedano impegnati in un crogiuolo di attività tradizionali. Sarebbe forse stato preferibile evitare un paio di fasi ai comandi della solita torretta mitragliatrice, ma casi come questi si perdono in un'offerta ludica ricca e non priva di momenti epici. L'implementazione delle armi, invece, ha una rilevanza marginale rispetto al peso esercitato sulla meccanica di gioco in *Ratchet & Clank*. Sono più coadiuvanti che centrali. Supporti alla pratica bellica piuttosto che ispiratori di nuove soluzioni ludiche (a patto di non considerare tali cose come sparare ad un interruttore per far discendere una pedana). L'unico inconveniente nasce dal conflitto fra la vecchia regia di *Jak & Daxter* (qui riproposta fedelmente) e



Night & Day

È dai tempi di *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* che **Videogiochi** attende di assistere nuovamente allo sbocciare di creature sotterranee al chiaro di luna. Sebbene *Renegade* disponga di uno dei più sofisticati algoritmi di simulazione del ciclo notte/giorno a memoria di videogiocatore, Naughty Dog sembra rifiutarsi di escogitare ripercussioni significative sul piano ludico. Non è una critica. Giusto un rimpianto. La speranza è che qualcuno prenda nota.

(a destra) Un apposito 'hoverpark' in cui prodursi nelle varie acrobazie performabili. La sua esistenza è giustificata dall'assoluta irrilevanza delle acrobazie nel resto del gioco

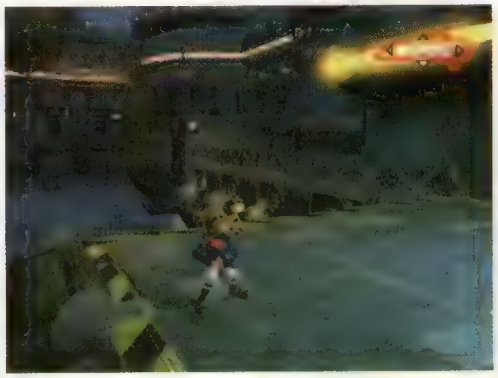
Poligono di tiro

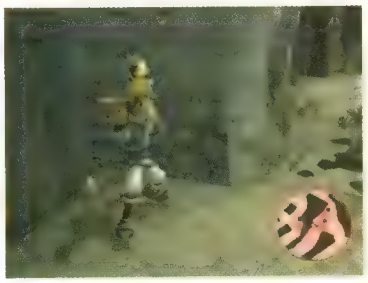
Il giocatore può impratichirsi nell'uso di ogni arma attraversando un apposito poligono di tiro. Sagome di cartone affiorano da suolo e pareti, scorrono, quindi si rintanano. Centrare le sagome rappresentative dei Metal Heads elargisce punti. Colpire quelle rappresentative degli innocenti li decurta. Alcune sagome valgono doppio. Altre vanno colpite due volte. Un minigioco per nulla divertente che mette subito in evidenza i problemi di inquadratura, ma l'esplosione delle sagome è stupefacente. Potrete giudicare questa segnalazione irrilevante, ma aspettate di vedere con i vostri occhi.

le inedite situazioni di combattimento che è chiamata a mostrare. Durante le evoluzioni aeree la telecamera segue Jak diligentemente, mostrando con chiarezza il percorso da seguire. Il problema è che si comporta allo stesso modo anche quando le circostanze richiedono di volgere l'attenzione altrove. Dopo aver attraversato col fiato sospeso una serie di dodici pedane mobili, subito seguita da una discesa in equilibrio precario lungo una sequenza discontinua di travi, non è bello ricevere in premio un proiettile nell'orecchio destro. Soprattutto se è l'ultimo che il proprio livello energetico è disposto ad accettare. Quando il conflitto vede opposti a gruppi di soldati provenienti da ogni dove, il fondo schiena di Jak diventa bersaglio privilegiato di colpi esplosi al di là dei margini dello schermo. È pertanto benedetta, seppur tutt'altro che risolutiva, la scelta di assegnare la funzione di sparo al tasto dorsale vicino il dito indice, dal momento che il pollice sarà il più delle volte impegnato ad orientare la telecamera agendo sulla leva analogica destra.

Puoi criticare l'ultimo lavoro di Naughty Dog per mille motivi, per il suo malcelato grido di protesta o per la modesta inventiva nel suo gameplay, ma quando l'analisi si sposta sul fattore tecnico è difficile anche solo fiatare. **Videogiochi** non ama raccontare il videogioco da questo punto di vista, ma nel caso di *Renegade* si impone l'eccezione. La caotica processione di civili e veicoli antigravitazionali rimanda ai giorni d'infanzia spesi ammirando formiche indaffarate attorno al cadavere di un calabrone. Esemplari della razza indigena, di ogni sesso, età e condizione fisica (dallo smilzo all'obeso panzone), passeggiano morbidamente per le vie della città, incrociandosi con le linee di pattugliamento delle guardie al soldo del dittatore locale. Sopra di loro sfrecciano svariati mezzi di trasporto sottesi da una fisica convincente. Il tutto pennellato dalla girandola di cromatismi prodotta dal ciclo notte/giorno, qui restituito con maggiore autenticità che in passato. Agli angoli delle strade, i megafoni diffondono i messaggi propagandistici del barone, fra il fresco zampillare dell'acqua di una fontana e il brusio del traffico. Fuori dalle mura della città attendono scenografie più selvagge, ovviamente meno popolose, ma altrettanto seducenti. In una parola: meraviglioso. Ciononostante va reso noto che sebbene Sony assicuri un frame rate dalla stabilità granitica, la versione data in esame a **Videogiochi** talvolta singhiozzava in maniera vistosa. Qualunque sia la performance del gioco che arriverà sugli scaffali dei negozi (con i suoi 16:9, 50/60Hz e supporto progressive scan), è indubbio che Naughty Dog dovrebbe prestare il suo motore a Rockstar.

"Siamo di fronte ad una esaltazione squisitamente 'planimetrica' del solito schema di gioco. Un'opportunità sprecata"





Renegade propone una rudimentale meccanica stealth. Per evitare di essere attaccati dalle guardie inseguitrici è sufficiente restare nascosti finché non si viene dati per dispersi

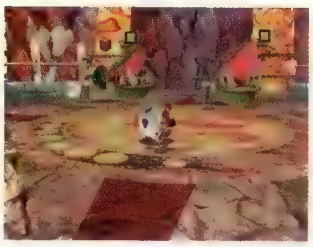
Ciò che il team californiano dovrebbe chiedere in prestito ad altri, invece, è la volontà di stupire facendo progredire il genere, piuttosto che dandone solo l'impressione. Al GDC2003, Jason Rubin parlava dell'inutilità di una maggiore potenza di calcolo ai fini del progresso del medium, invitando a concentrarsi sul suo contenuto. Ma il suo *Renegade* non è certo l'esempio da seguire. Non è sufficiente mettere un'arma in mano a Jak, gettarlo in una gigantesca metropoli e chiedergli di sfoderare il suo solito repertorio. È confortante la decisione di ignorare la tipologia classica dei livelli di un platform game ('quello della neve' è splendidamente assente) in favore di ambientazioni più inconsuete, così come di rinnegare i cliché narrativi per dare spessore 'emotivo' all'esperienza, ma si può fare di più, come di direbbero Morandi, Tozzi e Ruggeri, senza essere Tommy Vercetti, dice **Videogiochi**.

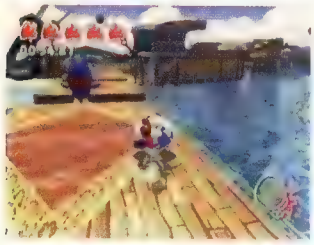
Voto: Sette su dieci

In una delle missioni avanzate, Jak deve scortare tre uomini verso un particolare obiettivo collocato nelle fogne. Il trio denuncia una inaspettata lucidità mentale mentre cerca di difendersi dall'attacco dei Metal Heads

Billy Hatcher and the Giant Egg

Sistema: **GameCube** Versione: **Europea** Produttore: **Sega** Sviluppatore: **Sonic Team** Multiplayer: **2-4 Splitscreen**





Billy insegue il 'Re dei Clippen', in una corsa a ostacoli in pieno stile *Super Mario 64*. Alcuni livelli impongono limiti di tempo

B*illy Hatcher and the Giant Egg*, testimonianza esclusiva di tutto il bene che Sonic Team sembra destinare a GameCube, è un mirabile esempio di game design 'coscenzioso'. Il suo più grande pregio è inevitabilmente il suo maggior limite: *Billy Hatcher* è un gioco realizzato senza voler mirare al sole, ovvio quindi che nessuno si sia bruciato le ali. Ma è altrettanto ovvio che il sole rimanga fuori portata. Detto questo, in un'industria in cui troppo si vuole e alla fine poco si stringe, il nuovo titolo di Sonic Team riesce piuttosto agilmente nel suo intento: divertire, senza impegno.

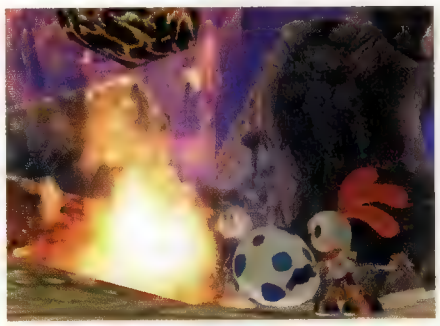
Billy Hatcher and the Giant Egg non è un'avventura, non include elementi da RPG, non permette di far evolvere verso chissà quale nuovo status i protagonisti e, soprattutto, non concede il permesso di rubare auto e mettervi al servizio della malavita. È un gioco di piattaforme, un buon gioco di piattaforme.

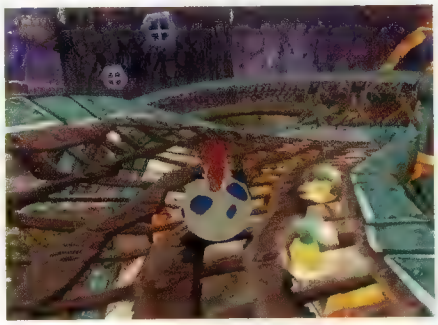
Con il suo allevatore di uova, Naka e Sonic Team si avvicinano come non mai a quanto sviluppato dai team interni a Nintendo, in particolar modo a Miyamoto-san. Se non per il livello qualitativo finale, perlomeno per gli intenti, e per lo stile e le idee mostrate nel level design. Sei mondi, suddivisi a loro volta in svariate sottomissioni, costituiscono il cuore di *Billy Hatcher*. Come in *Super Mario 64*, spesso a ogni livello è collegata una differente situazione di gioco (salvare un malcapitato o affossare 100 nemici nel minor tempo possibile...) e altrettanto spesso esistono livelli che richiedono di perseguire un intento piuttosto classico: giungere da un punto A a un punto B, accedere all'antro del mostro, sbatacchiarlo senza pietà e aprirsi la strada verso l'ambientazione successiva. Le differenti situazioni di cui sopra, invece, si risolvono in obiettivi secondari quali l'individuazione di personaggi-ostaggi che, una volta guadagnata la libertà, si renderanno utilizzabili in particolari livelli aggiuntivi. Il chiaro saccheggio d'idee continua con corse in velocità, attraverso i livelli e contro avversari tondi, colorati e tendenzialmente simpatici.

> "È l'atto stesso del far rotolare le uova e di utilizzarle quali gommosi e paffuti proiettili a rappresentare l'intuizione più felice"

Le differenti ambientazioni vengono proposte attraverso altrettanti itinerari legati alla missione selezionata, regalando nuovi anfratti volta per volta, garantendo un minimo 'ricambio dell'aria' livello dopo livello. La scelta è quella già compiuta da EAD ai tempi del pluricitato *Mario 64*, modernamente abbandonata da Nintendo con *Mario Sunshine*. Ma le influenze non sono finite: a differenza dei vari *Sonic Adventure*, i mondi di *Billy Hatcher* sono decisamente simili a quelli Nintendo per conformazione: non si tratta di veri e propri percorsi, quanto di diverse strade poste all'interno di grosse arene.

Con *Super Mario Sunshine*, però, *Billy Hatcher* ha qualcosa in comune. Lo SPLAC (ricordate lo 'spruzzino' parlante di *Sunshine*?) è qui rappresentato dalle uova. L'elemento principe del gioco Sonic Team è pensato per far giocherellare chi ha in mano il pad. Disseminate un po' ovunque, le uova vengono raccolte semplicemente avvicinandocisi. Da quel momento Billy le sospinge perennemente, fino a quando non vengono tramutate in frittata dai nemici, spedite in un burrone dal giocatore stesso o fatte schiudere. Ma è l'atto stesso del far rotolare le uova e di utilizzarle quali gommosi e paffuti proiettili a rappresentare l'intuizione più felice di Sonic Team. Così come lo SPLAC si rivelava un vero e proprio giocattolo con cui armeggiare girovagando tra Mamma Beach e Ricco Harbor, le uova diventano un *divertissement* in sé e per sé. Su di loro si può saltare, rimbalzare, correre, aggrapparsi. Grazie a loro si possono far fuori orde di nemici in più maniere. Lanciando un uovo contro un rotoloso gomitolo di pelo (un nemico a caso, insomma), lo si spedisce contro i restanti avversari, che a loro volta prendono a rotolare dando origine ad una sorta di carambola capace di dar luogo a combo di tutto rispetto. Una volta eliminati, i felloni abbandonano a terra frutta di vario genere che, fatta inglobare dalle uova, le fa crescere. E come dice il saggio "più grande è l'uovo, più grande è il dolore". Una volta raggiunta la dimensione massima, l'uovo può essere schiuso. Al suo interno Billy trova potenziamenti, bonus e ovviamente il suo piccolo





Le creature fuoriuscite dalle uova vanno 'selezionate' avvicinandocisi. Durante il gioco si possono sbloccare fino a tre compagni

abitante. Similarmente a quanto succede con i Pokémon, Billy può portare con sé una creatura con cui attaccare chi gli si para di fronte. Scatta così la corsa alla scoperta di tutte le 72 uova presenti, alla ricerca del gabbiano sputavento, piuttosto che della scimmia karateka.

Ma i limiti inizialmente evidenziati non vanno dimenticati. *Billy Hatcher* non offre realmente nulla di nuovo. Alcune creature paiono infilate più per far numero che per reali necessità di design, la realizzazione tecnica non si discosta da una sufficienza e alcune imperfezioni del motore grafico fanno storcere il naso. La modalità multiplayer (anch'essa basata in ogni sua forma sul lancio e sulla cova delle uova) e un ottimo comparto sonoro rendono il piatto finale più gustoso, ma è comunque una pizza. Non sarà mai un'aragosta con contorno di ostriche.

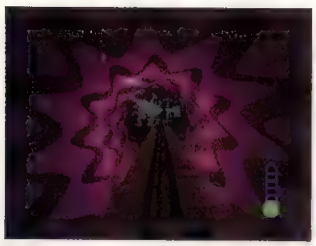
Voto: Sette su dieci

Cambiati la cresta

Vestito di tutto punto da galletto, Billy tiene in particolar modo alla sua cresta. Non per nulla si getta impavido verso qualsiasi potenziamento per la sua sporgenza cartilaginea. Sonic Team propone una serie di alternative gustose: la cresta infuocata, quella di acciaio, quella del vento, del ghiaccio, dei fulmini o luminosa. Ogni cresta influenza la rappresentazione grafica delle uova sospinte da Billy, che vengono quindi incoronate dalle fiamme, congelate, ricoperte di acciaio come un T1000, lievemente sospese nel vento e così via. Ogni potenziamento aumenta il potere offensivo delle uova, ma non ne altera le funzioni come auspicabile.

Voodoo Vince

Sistema: **Xbox** Versione: **Europea** Produttore: **Microsoft** Sviluppatore: **Beep Industries** Multiplayer: **No**



Quando trasporta degli oggetti, Vince subisce diverse limitazioni. In genere non può effettuare determinati attacchi ma, in questo caso, non può nemmeno saltare

Finché non ci si scontra con la dura realtà, è bello sognare. Fare di una bambola voodoo il protagonista di un platform costituisce un presupposto grazie al quale si sarebbe potuto rinnovare un genere che da ormai troppo tempo tende a riproporre sempre la stessa formula. L'idea che avrebbe permesso a *Voodoo Vince* di distinguersi dai propri simili era dannatamente accattivante: tutto ciò che subisce una bambola voodoo si riversa su qualche povero malcapitato. Tradotto in termini di game design, ciò avrebbe dovuto significare che, invece di scappare dai propri nemici, sarebbe stato meglio farsi picchiare e torturare così da infliggere ad altri avversari i danni subiti.

Sfortunatamente queste sono rimaste solo inutili speculazioni, idee senza corpo nella mente degli appassionati di videogame. *Voodoo Vince* non è l'*Ikaruga* dei giochi a piattaforme. Non è necessario lanciarsi contro i colpi degli avversari, ma è solo l'ennesima riproposizione di una formula ormai ampiamente collaudata: personaggi simpatici, qualche semplice enigma per non far atrofizzare completamente il cervello, leve da tirare, porte da aprire, semplici mini-giochi, l'obbligatorio doppio salto accompagnato dall'inevitabile planata e decine di avversari su cui saltare.

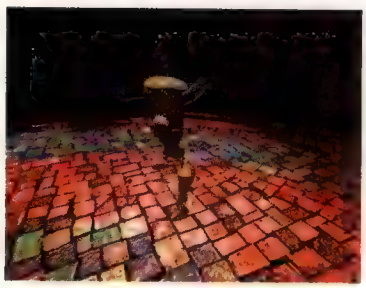
"Fare di una bambola voodoo il protagonista di un platform avrebbe potuto rinnovare un genere che ormai ripropone sempre la stessa formula"

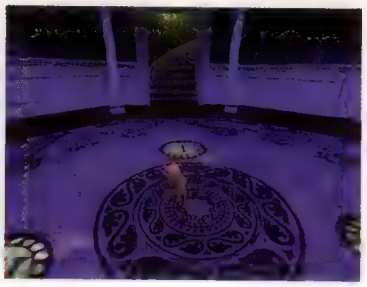
L'idea del voodoo è utilizzata in modo marginale e si traduce per lo più in una colorita smart bomb in grado di strappare un sorriso anche al giocatore più depresso. Vince ammazza i cattivi, ne raccoglie l'energia lasciata sul campo e, quando è abbastanza carico, utilizza il proprio attacco speciale buttandosi in un frullatore, trafiggendosi con spilloni, facendosi schiacciare da palle d'acciaio e torturandosi in decine di modi differenti mentre i suoi avversari, immobilizzati dalla paura, aspettano che i letali effetti del voodoo si riversino su di loro. Qualche volta, soprattutto negli scontri con i boss di fine livello, alcuni elementi dello scenario propongono nuove modalità di auto-flagellazione, ma le idee davvero geniali scarseggiano.

Sarebbe sbagliato, in ogni caso, essere troppo severi con *Voodoo Vince*. Forse Beep Industries non aveva alcuna seria intenzione di creare qualcosa di rivoluzionario; se il suo obiettivo era quello di realizzare un gradevole gioco di piattaforme, non ha mancato il bersaglio.

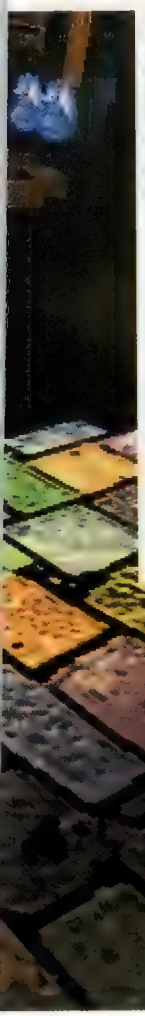
Ottima la caratterizzazione dei personaggi e l'atmosfera generale. Battute ironiche, humour nero e più in generale il clima horror da cartoon rendono l'avventura alquanto divertente, sebbene la qualità del level design non sia sempre altissima. Ad aree urbane ricche di particolari ed artisticamente ispirate si alternano scenografie ben più spoglie e ripetitive. Vince, comunque, con i suoi commenti sarcastici sulla prevedibilità dei videogiochi (pertanto in buona parte rivolti a se stesso, si direbbe con altrettanto sarcasmo) mantiene sempre alto il morale, e le continue gag di cui è imperlata la narrazione aiutano a tenere distante la noia.

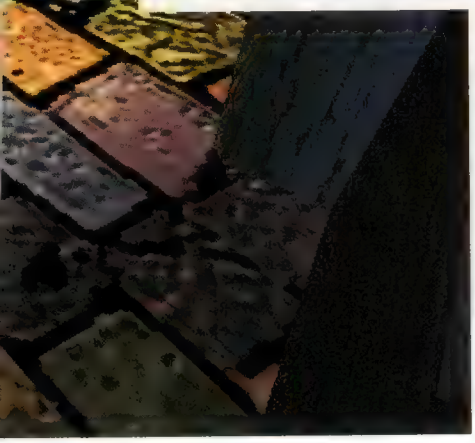
Non mancano brevi sessioni in cui il giocatore ha la chance di pilotare vari tipi di veicoli. Quando ci si trova ai comandi di aeroplani, funivie o motoscafi, il sistema di controllo e la fisica comportamentale denunciano una semplicità disarmante, ma d'altronde sono giusto digressioni concepite per spezzare la monotonia. Lascia però a desiderare la sessione nella casa stregata, un insipido sparatutto in soggettiva a bordo di un carrello, realizzato in modo piuttosto ap-

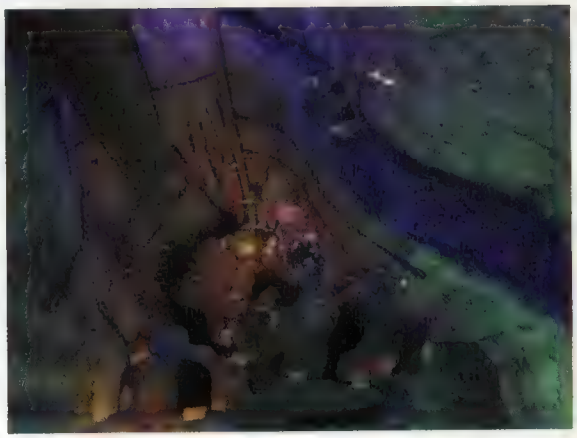


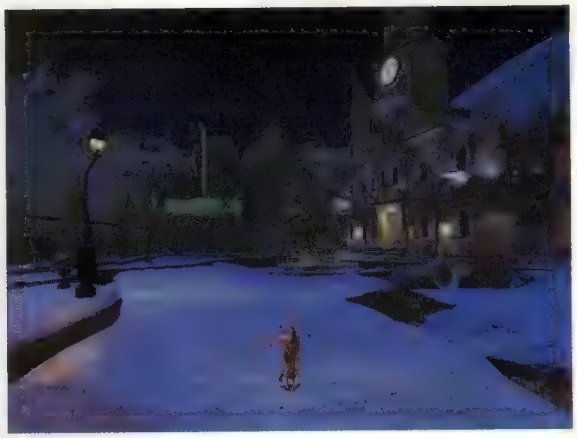


Le cupe atmosfere di *Voodoo Vince* sono dovute in massima parte alle scelte cromatiche effettuate degli sviluppatori. Domina il nero, che riesce a togliere vivacità anche ai colori più sgargianti









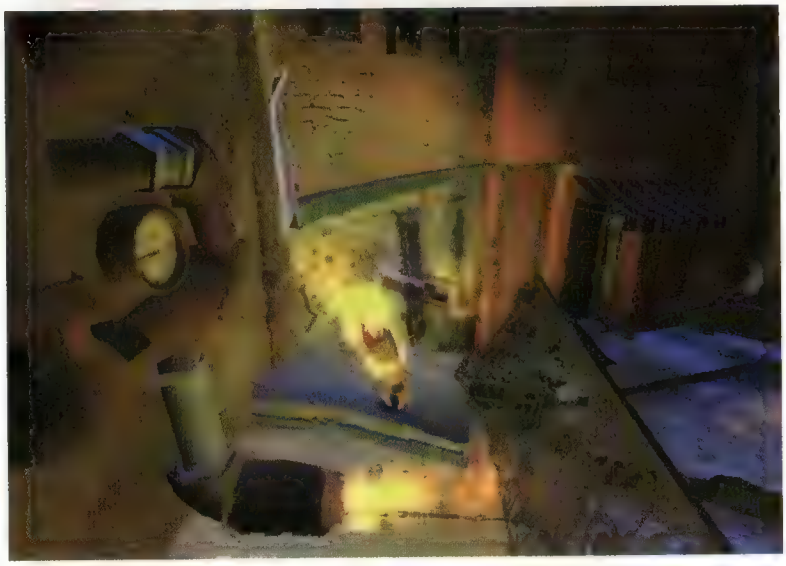
Nonostante l'elevato livello di dettaglio delle ambientazioni, la profondità di campo rimane sempre ottima. L'architettura dei centri urbani è decisamente ispirata ma occorre un minimo di senso dell'orientamento per non smarrirsi

prossimativo. Probabilmente una delle parti meno ispirate del gioco.

Una nota a parte merita la colonna sonora, decisamente sopra le righe. I brani di accompagnamento magari non rimangono inchiodati nella testa come le melodie rese famose dalle avventure di un celebre idraulico italiano, ma si adattano in modo perfetto all'atmosfera del gioco. Chitarre, trombe e ritmi jazz costituiscono una benvenuta alternativa ai soliti motivetti da film di fantasmi che ci si sarebbe potuti aspettare.

A conti fatti, *Voodoo Vince* è 'solo' un buon gioco a piattaforme. Se l'ambientazione aggrada e Vince risulta simpatico, non c'è motivo per cui non valga la pena arrivare fino al Game Over. In caso contrario, non aspettatevi l'esperienza più significativa nella vostra lunga carriera di videogiocatori.

Voto: Sette su dieci



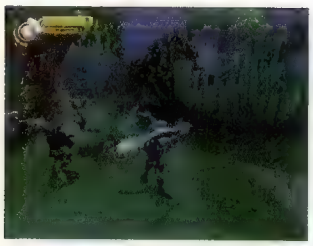
Non preoccupatevi del fuoco. Dato che siete una bambola voodoo non può danneggiarvi in nessun modo. L'acqua, invece, è assolutamente letale, anche quando non è benedetta. Misteri della magia nera

Treno per l'inferno

La struttura lineare di *Voodoo Vince* dona una certa consistenza alla trama del gioco. La piccola bambola di pezza deve affrontare i livelli in una sequenza predeterminata, ma nulla le vieta di tornare sui propri passi per recuperare bonus o potenziamenti vari. Un comodo tram fantasma permette di spostarsi rapidamente da un'ambientazione all'altra. Farsela a piedi, in effetti, sarebbe terribilmente noioso.

Maximo Vs. Army of Zin

Sistema: **PlayStation2** Versione: **Giapponese** Produttore: **Capcom** Sviluppatore: **Interno** Multiplayer: **No**



L'umiltà è la virtù di chi sa fare ammenda dei propri errori. E di errori, Capcom, ne aveva commessi con *Maximo: Ghosts to Glory*. Un gioco dignitoso, certo, ma compromesso da una diffusa monotonia e da un diabolico bilanciamento della difficoltà. A due anni di distanza, *Army of Zin* ne è il seguito diretto e, a prima vista, poco sembra cambiato.

Cavaliere d'altri tempi, Maximo si fa strada in ristrette ambientazioni fantasy-medioevali duellando all'arma bianca con malefici demoni e investigando l'area circostante in cerca di tesori nascosti. In breve, è *Crash Bandicoot* che incontra *Golden Axe*. *Army of Zin* è un'avventura tutta incentrata su esplorazione e combattimento, attività indispensabili anche per finanziare il capitale utile all'acquisto di equipaggiamento e power-up assortiti. La lucida corrispondenza dei rapporti di compensazione tra scontro e ricerca punisce o gratifica a seconda della condotta di gioco. Oggi come in passato, *Maximo* non perdona. Non c'è pietà per il giocatore che distrattamente procede verso la fine di ogni livello trascurandone i mille segreti e le tecniche di lotta, pena il dover attraversare mille inferni per avere ragione delle impegnative sezioni avanzate.

Le armi principali sono due, una spada e un gigantesco martello. La rapidità della prima favorisce l'annodarsi di combinazioni con cui infierire sui nemici senza concedergli respiro. Di converso, sulla maggiore efficacia dei colpi mandati a segno col martello pesa una lentezza d'esecuzione che espone pericolosamente alle iniziative degli avversari. Tutti i cliché del genere si inseguono senza accenni di innovazione. Tuttavia Capcom ha fatto tesoro delle critiche mosse a suo tempo alla struttura di gioco, correggendone gran parte delle imperfezioni. Per ognuna delle due armi Maximo ha a disposizione altrettanti tipi di attacchi. Uno orizzontale ad ampio raggio, l'altro verticale, più potente, ma limitato al solo attacco frontale. Il sistema di combattimento che ne deriva sa essere tecnico senza rinunciare all'immediatezza, impegnativo senza che il divertimento ne faccia le spese. Davanti a noi un energumeno alto due volte Maximo si prepara a colpire, mentre alle spalle, un po' più distanti, dei mostriciattoli si radunano in un piccolo gruppo. Che fare? In *Ghosts to Glory* ingaggiare fino in fondo un nemico dava il tempo a quelli circostanti di attaccare a tradimento. Virtualmente impossibile uscire indenni dai confronti di gruppo, a patto di non adottare ciclicamente un approccio 'stoccata e fuga': qualche veloce sciabolata nel mucchio e poi via in ritirata. Non altrettanto in questo seguito. Maximo può risolvere una circostanza come quella descritta decidendo di scaraventare in aria il mostro più coriaceo con una proiezione del martello dal basso verso l'alto, armarsi di spada mentre ricade, per poi agitarla a 360 gradi in una tremenda trottola distruttiva con cui fare a pezzi lui e gli avversari nel frattempo accalcatisi tutt'intorno. Infine, lanciarsi in una spettacolare combo aerea per sbarazzarsi di eventuali superstiti. Ed è solo una delle strategie che avrebbe potuto applicare.

"Il sistema di combattimento sa essere tecnico senza rinunciare all'immediatezza, impegnativo senza che il divertimento ne faccia le spese"

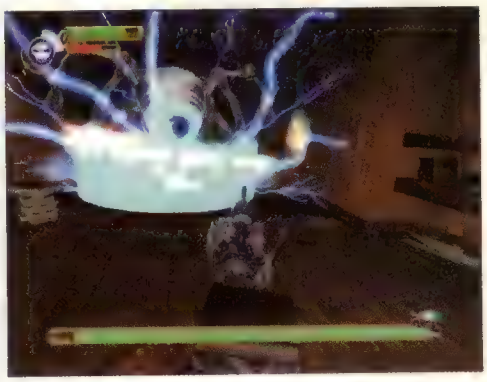
Sebbene l'ago della bilancia penda maggiormente verso il combattimento, piattaforme circondate da lava o sospese su voragini senza fondo rappresentano ancora insidiosi ostacoli

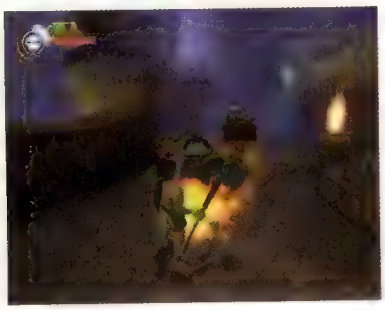
Army of Zin scardina la accuse rivolte alla (presunta) incapacità endemica del tridimensionale di restituire la stessa precisione e immediatezza del videogioco 2D, proponendo battaglie dove raffinatezza e furore si fondono in una sintesi superba. La flessibilità concessa propone sempre un'alternativa, una via d'uscita praticabile. È soprattutto una questione di scelte e, quindi, di stile. Dove un tempo c'era la memorizzazione, oggi c'è la strategia. La noia cede il posto alla sfida, e la frustrazione è rimpiazzata dal compiacimento. Se il prequel avviliva addossando al giocatore le colpe di un game design a tratti grossolano, in *Army of Zin* le difficoltà incontrate stimolano la grinta e la voglia di rivalsa. Le nuove qualità di combattente sfoggiate da Maximo adombrano la debole personalità degli avversari, la cui prevedibilità viene solo in parte compensata dalla loro varietà e abbondanza.

Come se non bastasse l'assuefazione indotta dal sistema di combattimento, non mancano gli incentivi alla rigiocabilità. Ogni sezione si conclude con l'assegnazione di un punteggio relativo alla percentuale di completamento conseguita, una valutazione sempre consultabile dalla mappa di gioco. Il giocatore può così decidere di affrontare un livello tutte le volte che desidera fino al ritrovamento di tutti gli item sfuggiti alla prima traversata, portando la longevità complessiva ben oltre le 10 ore minime necessarie per arrivare al confronto che conclude le nuove imprese di Maximo.

Army of Zin è un gioco semplice, schietto ai limiti dell'ingenuità. La struttura di gioco perfezionata e l'accento spostato verso l'azione danno vita a un titolo meritevole, ma niente di più. Non c'è traccia di genio che lo ascriva alla storia o di intuizioni che ne spingano il gameplay a livelli d'eccellenza. *Army of Zin* vuole essere 'soltanto' una spassosa avventura dal sapore antico, i cui miglioramenti riscattano il rifacimento del glorioso *Ghosts 'n' Goblins* che l'ha preceduto.

Voto: Sette su dieci





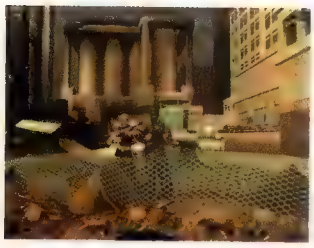
(a sinistra) Il leggendario boxer a pois è ora affiancato da una vasta gamma di lingerie dalle proprietà diversificate a seconda della tipologia. (a destra) Maximo deve affrettarsi a sgominare i nemici presenti su schermo prima che questi massacrino tutti degli abitanti del luogo

Save me

Una novità fondamentale introdotta da *Army of Zin* consiste nella presenza dei cosiddetti 'innocenti'. Si tratta di rappresentanti della popolazione indigena da sottrarre agli attentati nemici. Una volta liberati dalle loro grinfie, gli innocenti ricompensano Maximo elargendo denaro o item fondamentali per recuperare cimeli nascosti. Altre volte, invece, tra questi si nasconde qualche venditore ambulante che, in cambio della preziosa pecunia racimolata, cede utilissimi pezzi aggiuntivi dell'armatura e gli ancor più importanti potenziamenti per armi e scudo.

Freedom Fighters

Sistema: **PC (ver. testata), PS2, Xbox, GC** Versione: **Europea** Produttore: **Electronic Arts** Sviluppatore: **IO-Interactive** Multiplayer: **No**



Durante l'azione è possibile assegnare ai propri uomini il compito di difendere determinate posizioni

Da tempo ci chiedevamo dove ci avrebbero portato, quale sarebbe stata la prossima infernale destinazione. Abbiamo vissuto gli abissi della mente fredda e metodica di *Hitman*. Ma questo non bastava a IO-Interactive. Il team danese doveva nuovamente sfidare la morale o quella che Ash in 'Alien' chiama "la nostra mera illusione di moralità".

Un coro di voci russe si alza, lotta contro l'orchestra, e la vince. È la colonna sonora composta da Jesper Kyd, sublime e ieratica, che infiamma l'azione. Il videogiocatore impersona Christopher Stone, un combattente per la libertà, ma che i media definiscono un terrorista. Braccato dai soldati delle forze di occupazione russe, Stone fugge e si infila nei vicoli decorati dalle scritte spray dei mocciosi, resi magnificamente da quello che nella versione PC è uno dei motori grafici più performanti degli ultimi anni (lo stesso di *Hitman 2*). Corre in quel mare di taxi, segnali stradali e grattacieli che compongono la grande mela, New York. Corre finché alla fine, nelle profondità delle fogne, non trova chi vuole combattere assieme a lui, chi si ribella senza 'se' e senza 'ma'.

> "*Freedom Fighters* è una festa di pallottole: ricca, frenetica, senza esclusione di colpi. L'azione richiede tattica, ma non chirurgia"

Con un pugno di uomini, il cui numero cresce in base alla fama acquisita, il ribelle deve raggiungere un solo scopo: riportare la bandiera del proprio Paese a sventolare sui palazzi della città, per convincere i suoi connazionali a prendere le armi e a scacciare l'invasore. Il giocatore può impartire ordini ai propri uomini in un modo familiare ai veterani di *Raven Shield*: basta mirare sull'obiettivo e scegliere se mandarli ad attaccare, difendere o farli tornare in formazione. Il che è sufficiente ad orchestrare azioni degne del miglior tactical shooter. Ma qui non vi è traccia del realismo di *Rainbow Six*. Un solo proiettile non basta ad uccidere Stone. Miracolosi medi-kit si trovano ad ogni angolo per curare il protagonista e i suoi uomini, e il semplice passaggio sui corpi dei nemici fornice preziose munizioni.

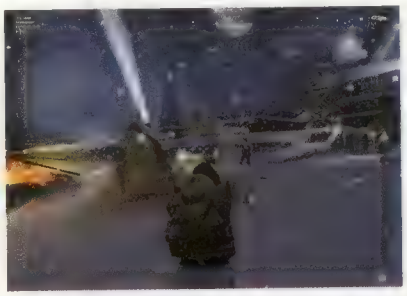
Freedom Fighters è una festa di pallottole: ricca, frenetica, senza esclusione di colpi. L'azione richiede tattica, ma non chirurgia. Si può salvare solo in punti prefissati, il che rende la meccanica ancora più arcade. Non vi è visuale in soggettiva, ma è possibile passare ad un'inquadratura sopra la spalla per poter mirare con precisione. Le armi a disposizione sono standard, ma eccellenti: dalle granate al fucile da cecchino, il giocatore non ha che l'imbarazzo della scelta. Una molotov al momento giusto offrirà copertura a Stone, mentre un colpo di bazooka è l'unica salvezza contro gli elicotteri russi.

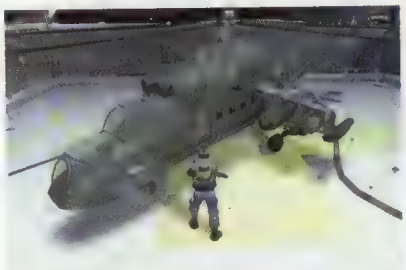
Ed è proprio lì, in battaglia, che la noti. È come un fantasma che prende corpo. Un sogno che si concretizza. È la sensazione di trovarsi a combattere nell'ambito di una squadra composta da persone viventi piuttosto che da pedine digitali. È la formidabile IA del gioco. Sia gli alleati che i nemici sembrano prendere iniziative, differenziare la propria tattica da quella dei compagni, intervenire quando questi sono in pericolo e compiere azioni eroiche di fronte agli occhi del giocatore. Dopo aver visto uno degli uomini di Stone scattare da dietro un taxi, correre a zig-zag sotto il fuoco di copertura, spiccare un balzo oltre la barricata nemica e con un pugno stendere il russo che stava facendo a pezzi il protagonista da una postazione mitragliatrice, è facile convincersi di star giocando ad uno dei migliori giochi di guerriglia urbana di sempre.

Sfortunatamente, l'entusiasmo lascia presto il posto al rammarico. Non perché i nemici reagiscano alla presenza dei ribelli tardivamente rispetto a quanto sia 'realistico' aspettarsi. E neanche perché non vi siano porte da aprire. Tutto ciò fa parte della natura arcade del gioco. I livelli sono piccoli, certo, ma ricchi di spunti dove appostarsi o trovare copertura. Il problema è nella loro struttura, non nei particolari. I livelli soffrono di una linearità di fondo quasi imbarazzante per un genere che non offrendo la varietà di nemici e puzzle degli shooter classici, trova nella possibilità di operare variazioni tattiche la principale fonte di soddisfazioni. È pur vero che è possibile scegliere l'ordine in cui giocarli. La distruzione di certi elementi in una missione, come un eliporto o una cen-

Provocatorio

Cosa accadrebbe se fosse l'America a trovarsi nelle condizioni in cui versano oggi Palestina o Iraq? Immaginate uno scenario in stile Philip K. Dick, in cui i russi abbiano vinto la guerra fredda, e ricoprano il ruolo ed il peso internazionale che hanno oggi gli Stati Uniti. Temendo che gli USA possiedano armi di distruzione di massa, i sovietici decidono di invaderli. Come la penseremmo nei panni di un popolo invaso, la cui nazione è stata distrutta? IO-Interactive dà una dimostrazione esemplare dell'unicità del videogioco permettendo di vivere una simile esperienza in prima persona.





trale elettrica, ha conseguenze visibili sulle altre. Ma all'interno del singolo livello la strada da percorrere è praticamente prefissata. Si ha l'illusione di un movimento libero, ma in realtà reticolati e barriere guidano l'utente agli obiettivi voluti dal designer come su un binario invisibile.

Gli sviluppatori sono riusciti a realizzare un gioco in cui la dinamicità di personaggi ed eventi in tempo reale sia paragonabile a quella precalcolata dei light-gun shooter come *Time Crisis* ma, paradossalmente, hanno finito per vanificare i propri sforzi costringendo i livelli in una linearità non dissimile. Se le incredibili potenzialità mostrate da *Freedom Fighters* fossero state sfruttate in pieno, nulla avrebbe impedito al titolo Electronic Arts di dimostrare che esiste anche una via arcade al sancta sanctorum dei tactical shooter.

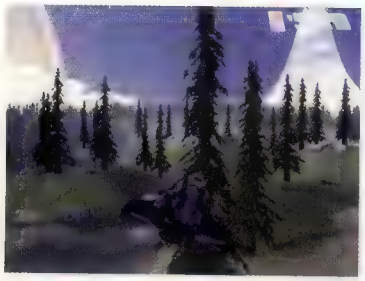
Voto: Sette su dieci

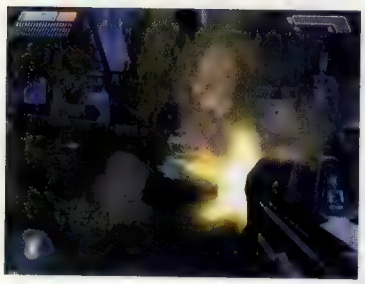
In *Freedom Fighters* gli scontri per le strade tra postazioni fisse sono frequenti. È perciò necessario creare un fuoco di copertura, in modo da dare ai propri uomini la possibilità di avanzare

Nel gioco si percepisce una provocazione di fondo circa l'utilizzo a scopo propagandistico dei media da parte degli invasori

Halo: Combat Evolved

Sistema: **PC** Versione: **Europea** Produttore: **Microsoft** Sviluppatore: **Bungie, Gearbox** Multiplayer: **2-16 LAN, Online**





La possibilità di trasportare solo due armi e la presenza di mezzi rendono *Halo* più tattico di altri FPS quali *Quake III* o *Unreal Tournament*

Rinchiuso per due anni nello scatolone marchiato Microsoft, *Halo* ha potuto esprimere solo parzialmente le sue potenzialità come titolo multiplayer. Tornei, LAN organizzate tra amici e network Internet non ufficiali hanno divertito solo una piccola parte della comunità videoludica. Con l'uscita della versione PC, *Halo* può finalmente prendere il largo nella grande rete, e non sorprende che la gran parte delle migliorie apportate ruoti proprio attorno a questa caratteristica.

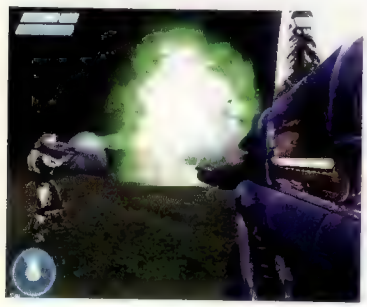
Una delle peculiarità più apprezzate della modalità multigiocatore di *Halo* è l'estrema versatilità delle sue opzioni, grazie alle quali si possono adattare alle proprie necessità le cinque modalità di gioco disponibili (Deathmatch, Re della collina, Cattura la bandiera, Teschio e Gara). Nella versione PC, questa caratteristica è stata amplificata aggiungendo nuovi parametri tra cui un limite di tempo, un'opzione per il fuoco amico (con penalità variabili) ed una tabella di assegnazione dei veicoli per squadra. Quest'ultima permette di differenziare modelli e quantità di mezzi a disposizione, oltre che di stabilirne il tempo d'apparizione, in modo da compensare un'eventuale differenza di abilità tra le due squadre.

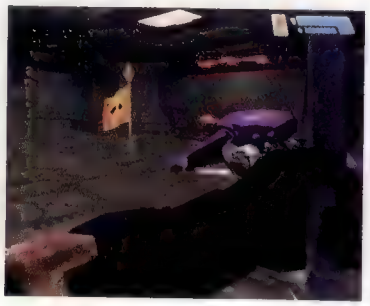
Consapevoli che la presenza di veicoli governabili costituisca ancora una caratteristica poco diffusa tra gli sparatutto in soggettiva multigiocatore, gli sviluppatori hanno deciso di rafforzarla introducendo nuovi mezzi e concedendo di impiegarne un maggior numero contemporaneamente. Ai fuoristrada, overbike e carri armati originari sono stati aggiunti una jeep armata di lanciarazzi, un piccolo aereo ed un cannone anti-aereo per contrastarlo. L'inclusione del velivolo Banshee aggiunge una nuova dimensione al combattimento, ampliando il ventaglio di strategie orchestrabili.

L'intenzione di esaltare l'utilizzo dei mezzi trova riscontro anche nella progettazione dei sei nuovi scenari, sufficientemente ampi da ospitare battaglie tra sedici giocatori motorizzati. Chi desidera arene più compatte, adatte agli scontri corpo a corpo, non ha che da scegliere tra le tredici originariamente disponibili. A seguito delle critiche mosse al bilanciamento delle armi nella versione Xbox, gli sviluppatori hanno revisionato l'intero arsenale. La famigerata pistola con puntamento telescopico non consente più di uccidere l'avversario con tre soli colpi alla testa, cessando quindi di essere l'arma privilegiata. Ridimensionato anche il fucile di precisione, mentre un'inferiore tendenza al surriscaldamento rende più appetibile il mitra alieno. Due nuove armi accrescono il già ampio e diversificato arsenale a disposizione: il lanciafiamme ed il cannone al plasma impiegato dagli Hunter nella modalità offline. Si tratta di armi di saturazione adatte all'ingaggio di più avversari, la prima nel corto raggio e la seconda nel medio.

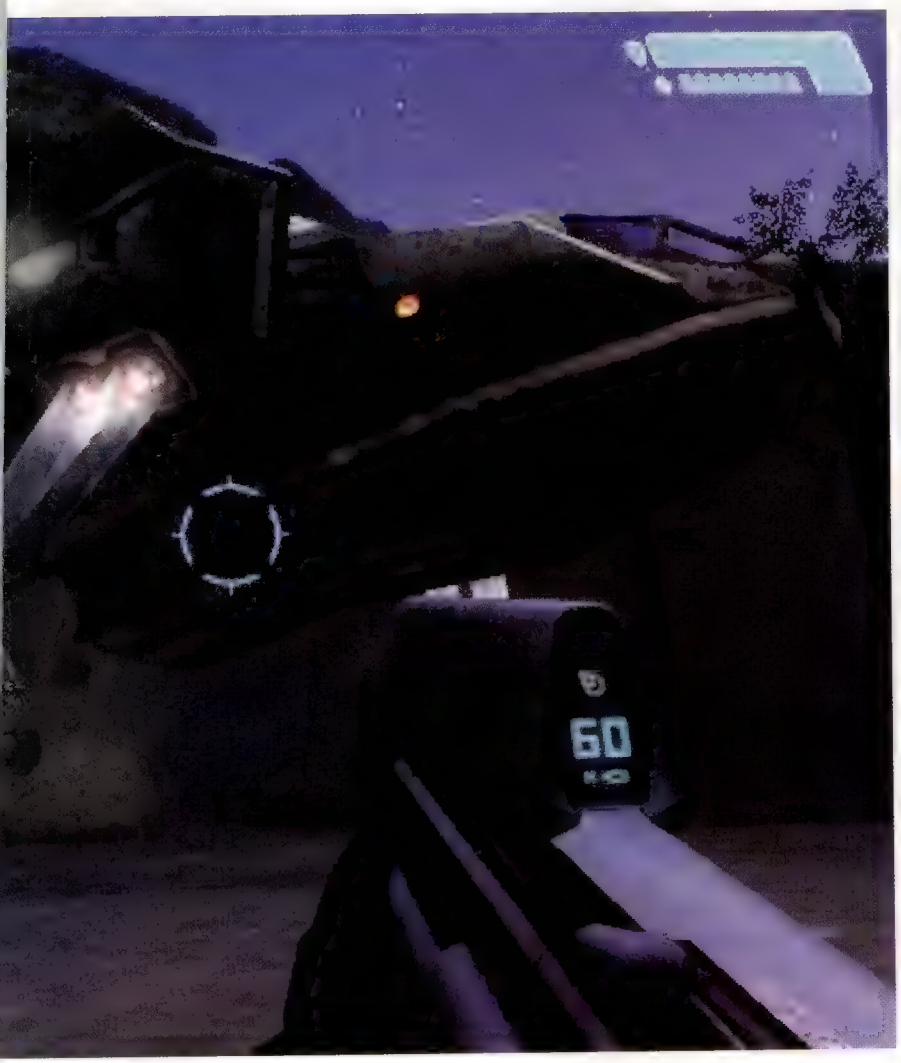
Nonostante sia stato progettato con il joypad Xbox in mente, il sistema di controllo di *Halo* risulta pratico anche con mouse e tastiera, guadagnando in precisione a parziale sacrificio della mobilità. L'incremento dell'accuratezza delle armi è stato compen-

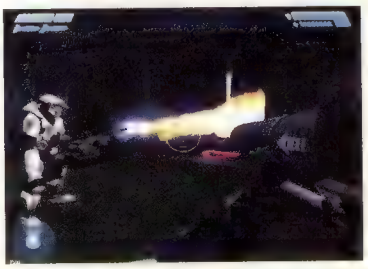
> "L'inclusione del velivolo Banshee aggiunge una nuova dimensione al combattimento, ampliando il ventaglio di strategie orchestrabili"



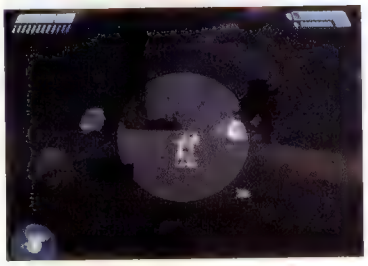


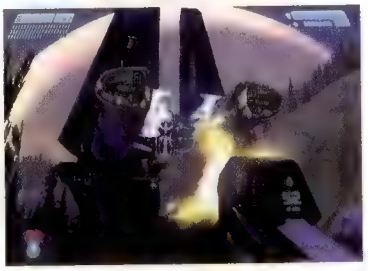
Il colore del personaggio permette di identificare rapidamente il suo gruppo d'appartenenza nei giochi a squadre. Peccato non sia possibile diversificare anche il modello poligonale





Al pari della versione Xbox, il controllo dei mezzi risulta inizialmente ostico, ma una volta assimilato viene da pensare che non sarebbe stato possibile concepirne uno migliore





La risoluzione di *Halo* può essere spinta fino a 1600x1200 pixel... a patto di avere un PC sufficientemente potente per farlo

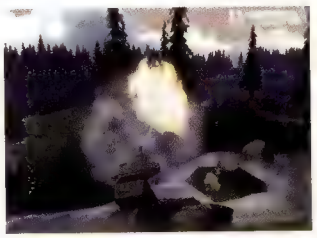
sato dall'eliminazione del sistema di puntamento automatico. I nostalgici del joypad sono stati comunque tenuti in considerazione, prevedendo sia l'utilizzo di controller standard che di quello Xbox mediante un adattatore USB prodotto da terze parti.

L'ufficializzazione della modalità online ha ovviamente comportato l'ottimizzazione del codice di gestione delle partite in rete a beneficio della fluidità dell'azione. Ciononostante va segnalata l'estirpazione della modalità Campagna in cooperativa originariamente presente su Xbox (sebbene pare previsto un aggiornamento che colmi la lacuna).

Laddove la modalità multigiocatore ha subito cambiamenti radicali, quella in solitario è rimasta praticamente intatta. Complessivamente rimane un'avventura avvincente, caratterizzata da diverse idee geniali ancora attuali. L'età di *Halo* non ha intaccato nemmeno la sua componente estetica che, anche grazie ad un processo di abbellimento, è ancora capace di suscitare meraviglia. Merito soprattutto degli effetti di riflessione e dell'aumento di dettaglio grafico offerti dal supporto DirectX 9, apprezzabile con le schede video di ultima generazione. Aggiornata anche la componente audio, compatibile con la tecnologia EAX 5.1. Per giocare ad *Halo* non è comunque necessario possedere mostri tecnologici. Un PC di fascia bassa con scheda video GeForce 2 è sufficiente per ottenere risultati vicini a quelli della versione Xbox.

I suoi modesti requisiti minimi uniti alle sue spiccate doti multiplayer, fanno della versione PC di *Halo* un'edizione in un certo senso 'migliore' dell'originale nonché adatta agli utenti che non dispongono dei mostri computazionali richiesti da *Half-Life 2*.

Voto: Otto su dieci

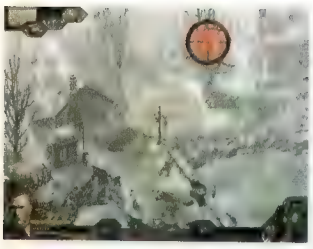


Evoluzioni future

Come *Half-Life* ha ampiamente dimostrato, la longevità di un FPS può essere incrementata esponenzialmente grazie alle modifiche apportate dagli appassionati. Alterazioni che potrebbero portare a risultati interessanti considerata la brillante fisica di gioco in *Halo*. Non stupisce quindi che Bungie e Gearbox abbiano deciso di appoggiare la realizzazione di mappe e mod da parte di privati distribuendo appositi kit, il primo dei quali sarà disponibile subito dopo il lancio del gioco. Inizialmente capaci d'intaccare solo lo strato superficiale del codice, questi software diverranno col tempo sempre più intrusivi consentendo lo sviluppo di progetti totalmente nuovi.

Commandos 3

Sistema: **PC** Versione: **Europea** Produttore: **Eidos Interactive** Sviluppatore: **Pyro Studios** Multiplayer: **2-12 LAN, Online**



Nuovi tipi di nemici, più intelligenti di quelli incontrati nei precedenti giochi, rendono la vita difficile

Fiumi di fango scorrono sotto corpi schiacciati a terra, immobili. Fredda e incessante, la pioggia confonde le sagome degli edifici, cancella le identità di uomini, città, culture. I passi di un soldato tedesco si fanno più vicini e minacciosi. Un pacchetto di sigarette viene lanciato a pochi metri. Il soldato si distrae per raccoglierlo. Il fumo esce dalle sue labbra viola ma i suoi occhi non sembrano distrarsi, come fossero consapevoli di portare il peso della storia.

La torre di osservazione copre gran parte dell'area. Strisciando lungo il filo spinato si potrebbe stordire la sentinella e trascinarne il corpo dietro le casse. Ma poi? Anche indossando la sua uniforme e distraendo l'altra guardia per far svicolare i compagni oltre il cancello, una volta dentro questi verrebbero crivellati di colpi dagli ufficiali, che non si fanno più ingannare dalle divise di grado inferiore. Per un momento **Videogiochi** viene sopraffatta dalla difficoltà del compito. La speranza di riuscire viene meno. Eppure continua a credere che da qualche parte vi sia una forza in grado di cambiare il destino del mondo.

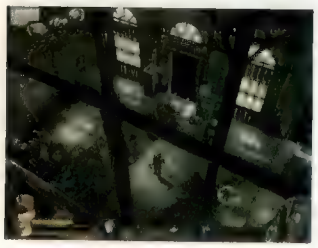
> "Nel giro di minuti, Stalingrado veniva bombardata e ridotta in macerie, mentre in alto, nel cielo, si aprivano decine di paracadute tedeschi"

Un rapido movimento di pixel sulla mappa indica che sta succedendo qualcosa. Riduzione del livello di zoom. Rapida rotazione della visuale. Eccolo. È un camion che sta portando rifornimenti. La parte posteriore è aperta, perfetta per saltare a bordo e lasciarsi condurre fin dentro la stazione. Non c'è tempo da perdere: con un rapido susseguirsi di click sulle icone dell'interfaccia vengono impartiti gli ordini giusti ai propri uomini. Non è ancora possibile programmare ordini in sequenza, e la mancanza di menu contestuali alla *Neverwinter Nights* rende lento e laborioso un processo altrimenti semplice. Eppure, con qualche difficoltà dovuta anche alla misteriosa scomparsa dei tasti di scelta rapida per le armi, l'azione pianificata ha luogo. Ma il futuro rimane imperscrutabile. Perché il mondo di *Commandos 3* è dinamico, reattivo, in perenne cambiamento.

Per cominciare, nuovi nemici, più intelligenti, sembrano ora capaci di prevedere ogni mossa. **Videogiochi** se ne è resa subito conto quando ha danzato attorno ad una fontana di Stalingrado. Un girotondo col nemico che dapprima ha inquietato, per poi gettare nella consapevolezza di una sfida finalmente ad armi pari, tra due menti razionali. Quando è stato il proiettile di **Videogiochi** a mettere fine alla contesa, si è resa conto di come non solo gli uomini, ma anche lo scenario intorno a lei fossero diversi. Nel giro di minuti, Stalingrado veniva bombardata e ridotta in macerie, l'area di gioco si espandeva mentre in alto, nel cielo, si aprivano decine di paracadute tedeschi. Le missioni lunghissime e sconnesse tra loro sono solo un ricordo. La lotta si sviluppa ora in brevi missioni unite in un continuum geografico e narrativo che rende l'esperienza più coinvolgente. In caso di bisogno è possibile lasciare i propri uomini in modalità allerta, indicandogli l'area da coprire. Guidare veicoli, stordire, usare armi di base e spostare i corpi, sono abilità che adesso tutti condividono. Ciononostante le loro capacità specifiche si acuiscono, rimanendo complementari come le lame di un coltello svizzero.

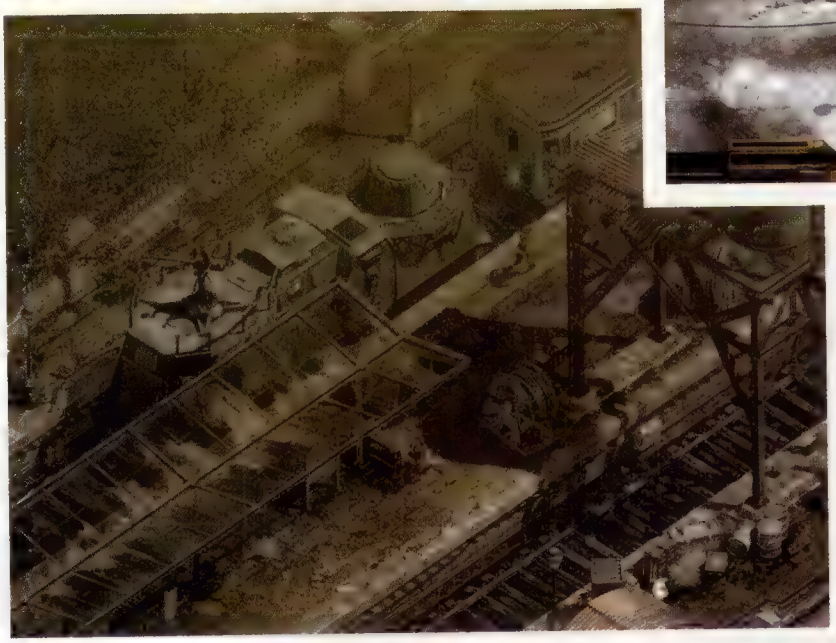
Quella esperienza fredda, cerebrale, simile ad una partita a scacchi dei precedenti capitoli, è ancora qui, anche se ora tutto è più vivo, più spettacolare, meno frustrante. Di fronte all'apparente semplificazione, di certo qualcuno griderà all'ennesimo gioco PC corrotto dalla filosofia arcade delle console. Ma la verità è che il level design, da rompicapo con un'unica soluzione a cui assomigliava nei precedenti capitoli, è ora un intreccio di possibilità. Dal salire sulla cima di un palo telefonico con il cecchino, a minare le strade percorse dall'artiglieria, fino a preparare un'imboscata da dietro la carrozza di un tram in fiamme, si respira finalmente l'aria di un vero simulatore tattico.

Esiste certo una via preferenziale suggerita dal designer. Ma non si è costretti a seguirla. Ciò diviene incredibilmente evidente quando si prova l'attesa modalità multiplayer, che fa uso degli stessi livelli di gioco, e dove la qualità e la versatilità di questi ultimi emerge in



Gioco di squadra

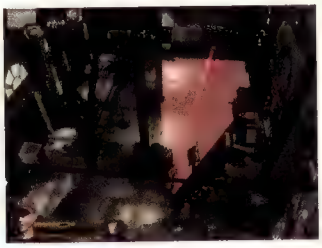
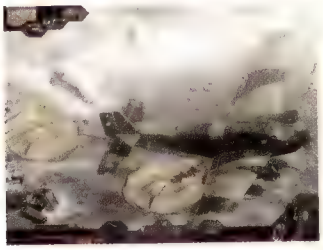
La modalità multiplayer non offre solo l'occasione per sfidare i propri amici, ma anche di provare il gioco cooperativo. Questa facoltà, spesso (e discutibilmente) negata in molti giochi del genere, regala un'esperienza completamente differente rispetto al classico stile della serie. Pianificare con i propri amici la strategia a tavolino, dividersi i compiti, scambiarsi oggetti e infine coordinarsi durante gli scontri, permette di sondare più in profondità le tattiche che il gioco consente di orchestrare.



maniera chiara, proiettando in sfide che rivelano le numerose e differenti tattiche adottabili dai vari team.

La sovrapposizione degli agenti atmosferici, il grigiore dei colori, nulla sembra aver intaccato la magnifica grafica a cui la serie ha abituato i suoi adepti. Il baluginare di una trave metallica che emerge dai ghiacci incrinati del Volga, il tappeto di marmi intarsiati che rivestono le pareti del campanile della chiesa, e i mille altri dettagli degli ambienti lasciano affascinati. Sebbene visitando l'interno degli edifici si possa restare delusi da un 3D più scarno, si avverte comunque la passione e la cura con cui Pyro ha confezionato questo mondo, questa fotografia che ferma il tempo nel bel mezzo della Seconda Guerra mondiale, in modo che mai dovesse sorgere il sospetto di non essere davvero lì, ancora una volta, a combattere al fianco dei propri uomini...

Voto: Otto su dieci

(a sinistra) Gli interni 3D, pur non vantando texture ad alta risoluzione, sono curati e ricchissimi di dettagli. (sopra) Gli scenari cambiano in maniera dinamica, con bombardamenti e arrivi di truppe sia via aria che via terra

Colin McRae Rally 04

Sistema: **PlayStation2 (ver. testata), Xbox** Versione: **Europea** Produttore: **Codemasters** Sviluppatore: **Interno** Multiplayer: **2-4 Splitscreen**

Oltre a fornire una buona sensazione di velocità, la visuale interna è decisamente la più coinvolgente (nonché l'unica disponibile nell'ostica modalità Expert)

Libero dall'asfissiante impostazione McRae-centrica che aveva reso orribilmente limitata la terza edizione della serie, *Colin McRae Rally 04* sbarca su PlayStation2 esattamente nel periodo di interregno tra *WRC II* e *WRC III* con la malcelata ambizione di ristabilire la supremazia di Codemasters in campo rallistico. E i numeri per riuscire in un'impresa così ardua, in effetti, ci sono tutti: i campionati disponibili sono ora ben quattro, il parco macchine è sufficientemente ampio e differenziato (ci sono vetture a trazione anteriore, a trazione posteriore, qualche mezzo storico/peculiare e una piccola rappresentanza delle mostruose auto del vecchio Gruppo B) e le modalità di gioco abbondano, così come le opzioni. Queste ultime, visto che si parla di una simulazione rallistica, riguardano ovviamente in larga parte la personalizzazione delle caratteristiche meccaniche della vettura selezionata, da adattare con cura alla conformazione e al manto stradale delle tappe da affrontare. Peccato che i primi dubbi sulla validità di *Colin McRae Rally 04* prendano ad affiorare proprio una volta scesi in strada, in barba al buon lavoro preparatorio svolto da Codemasters.

Non che questa quarta escursione digitale dello scozzese più veloce del mondo sia un disastro, per carità. Il dedalo di algoritmi in questione basa il proprio operato sul continuo monitoraggio di quattro pivot (le ruote, nella fattispecie), e non più sulla banale interazione con il solo asse longitudinale della vettura: ciò garantisce una maggior sensazione di controllo e consente di impostare con sufficiente precisione le traiettorie preferite. Ma è la motricità delle auto a non convincere del tutto. A livello di pura sensazione, le vetture a trazione anteriore esibiscono un'aderenza al suolo quasi maggiore di quelle a trazione integrale (le potenze in gioco sono diverse, d'accordo, ma il gap non è tale da annullare i vantaggi di una moderna trasmissione sulle quattro ruote). La dinamica delle frenate e delle derapate desta più di un sospetto. Nel primo caso, ciò che disturba maggiormente è il modo in cui l'azione sul pedale del freno incide sulla direzionalità dello sterzo: se è vero che questo è un problema ben presente anche nella guida reale, infatti, è altrettanto vero che la via scelta da Codemasters per implementarlo nella sua simulazione restituisce una fastidiosa impressione di artificiosità, quasi fosse una forzatura dell'ultimo momento. Le derapate, invece, mortificano in parte l'ottima differenziazione dei vari tipi di fondo stradale previsti dagli sviluppatori a causa di una deriva laterale talvolta eccessiva e, ad ogni modo, costantemente poco credibile, anche dal mero punto di vista estetico.

Quella tra luci e ombre, sfortunatamente, è un'alternanza che non si limita al modello di guida, ma si estende al track design. Quasi impeccabile in quanto a varietà e opportunità di esaltazione offerte all'utente, la pianificazione dei tracciati ha risentito del curioso attaccamento di Codemasters alle sue origini, o almeno così pare. Originaria degli anni '80, infatti, la software house dei fratelli Darling sembra essere rimasta ancorata a quell'epoca in materia di track design spicciolo. In altre parole, *Colin McRae Rally 04* è letteralmente straripante di macigni, fossati, alberi secolari, muretti, inferriate metalliche e segnali stradali assolutamente indistruttibili piazzati esattamente dove il giocatore non può vederli (all'uscita di una curva cieca situata in pendenza, ad esempio, o magari nella zona di atterraggio posta immediatamente dopo un salto). Si tratta, insomma, di beceri 'trucchetti' in pieno stile anni '80.

In conclusione, sono tre i fattori che Codemasters ha ignorato durante la lavorazione di *Colin McRae Rally 04*. Il primo e il secondo: i fasti dei primi due *Colin McRae Rally* sono ormai lontani, e gli anni '80 pure. Il terzo: *WRC II* è già sul mercato da un bel pezzo, e a dispetto della concorrenza, continua a conservare il titolo di miglior simulazione rallistica attualmente disponibile.

"Originaria degli anni '80, la software house dei fratelli Darling sembra essere rimasta ancorata a quell'epoca in materia di track design"

Voto: Sei su dieci

Assistere alla progressiva distruzione delle vetture è un vero piacere, vista la competenza con cui Codemasters ha realizzato le routine che gestiscono il danneggiamento

Intrusioni inopportune

Colin McRae Rally 04 prevede il graduale accesso ad una serie di ricambi aggiornati, la cui funzione è ovviamente quella di mettere il giocatore in condizione di affrontare con successo le insidie dei livelli avanzati. Stranamente, però, i ricambi in questione vanno conquistati tramite il completamento di una breve serie di sfide di stampo decisamente arcade, una delle quali obbliga addirittura alla totale devastazione delle sospensioni della vettura entro un certo limite di tempo. I giocatori occasionali non mancheranno di trarre un po' di svago da questi piccoli diversivi, ma gli appassionati di rally saranno d'accordo con **Videogiochi** nel trovarli vagamente fuori luogo in una simulazione...

Final Fantasy Tactics Advance

Sistema: **GBA** Versione: **Americana** Produttore: **Square Enix** Sviluppatore: **Interno** Multiplayer: **2 Link**

In seguito al completamento di alcune missioni è possibile piazzare sulla mappa nuove locazioni. Posizionando gli scenari in un certo modo viene sbloccato l'accesso a tesori più o meno rari, ma questa sezione non si amalgama molto bene con il resto del gioco

Lungi dall'essere un seguito (spiacenti di deludervi...) o un adattamento in formato portatile dell'indimenticabile *Final Fantasy Tactics* per PSone, *Final Fantasy Tactics Advance* è un titolo del tutto nuovo, legato al suo illustre predecessore dalla struttura di base e niente più. È semplicemente un'evoluzione della serie, laddove il termine 'evoluzione' indica l'aggiornamento del franchise agli standard odierni, e non necessariamente un miglioramento dal punto di vista qualitativo.

Lo si capisce dal primissimo istante, quando si viene messi di fronte ad una trama che, ai misteriosi intrighi politico-religiosi di *FFT*, contrappone le peripezie di un gruppo di bambini catapultati in un mondo alternativo di spessore inspiegabilmente modesto. Dal punto di vista del gameplay, però, la tradizione è stata rispettata, perlomeno in linea di massima: gli scontri sono suddivisi in turni, i personaggi agiscono in ordine d'iniziativa e le azioni disponibili prevedono attacchi a breve e medio raggio, incantesimi, abilità speciali e sfruttamento degli oggetti. L'esecuzione di tutti i comandi non richiede un periodo di 'carica' come in *FFT*, bensì è istantanea; ciò potrebbe apparire come una semplificazione, e in effetti lo è, ma i designer hanno controbilanciato il tutto conferendo un'importanza maggiore alla fortuna e abbassando la percentuale dei colpi potenzialmente a segno. Sfortunatamente, anche la complessità dell'intelligenza artificiale che controlla gli avversari ha subito un'evidente calo, ma ciò non impedisce alle battaglie di rimanere mediamente interessanti e soprattutto soddisfacenti, grazie anche alla gradita novità rappresentata dalle leggi/regole vigenti durante le schermaglie.

> "Passare la maggior parte del tempo trafficando con mestieri, razze, abilità ed equipaggiamenti è estremamente appagante"

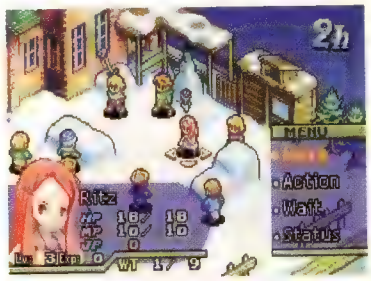
Il sistema di acquisizione delle classi ('mestieri' nel gergo della serie) e delle abilità, da parte sua, è stato totalmente rivoluzionato. Le razze disponibili sono ora cinque e ciascuna di esse prevede un certo numero di classi specifiche, oltre a quelle comuni e quindi accessibili a più etnie. Ciò che differenzia una classe dall'altra è chiaramente il set di abilità ad essa correlato, ovvero il gruppo di azioni che un personaggio appartenente alla classe in questione può eseguire in battaglia. Tenendo conto del fatto che i mestieri sono presenti in gran numero e che ogni combattente può avere un massimo di due classi abilitate nello stesso momento, si intuisce come la varietà dei guerrieri arruolati nel proprio party possa essere a dir poco impressionante, per non parlare delle abilità che possiedono.

Queste ultime, diversamente da quanto accadeva in *FFT*, non si conquistano con i risultati ottenuti in battaglia, ma si imparano utilizzando determinati equipaggiamenti, un po' come in *Final Fantasy IX*. Impiegando con continuità un'arma (o, in alcuni casi, un copricapo o un'armatura), in pratica, si accumulano i punti-abilità necessari all'apprendimento dell'azione speciale ad essa correlata, dopodiché è possibile passare ad un altro equipaggiamento e ad un'altra abilità, senza per questo perdere quella appena imparata. Il sistema concede discrete possibilità di sperimentazione e funziona piuttosto bene, se non fosse che parecchie abilità richiedono un numero davvero eccessivo di punti e che tali punti vengono generalmente dispensati con troppa parsimonia. Il tempo necessario per ottenere l'accesso alle classi più interessanti, il cui sbloccaggio passa per l'acquisizione delle abilità avanzate, viene quindi dilatato considerevolmente (cosa che da un lato rende *FFTA* leggermente più bilanciato di *FFT*, ma dall'altro ne abbassa il ritmo elevandone al contempo il coefficiente di macchinosità). Ciò non toglie che passare la maggior parte del tempo dedicato a *FFTA* trafficando con mestieri, razze, abilità ed equipaggiamenti sia estremamente appagante, al punto da mettere la gestione del party sullo stesso livello delle battaglie vere e proprie in quanto a importanza nell'economia del gioco. Non può non apparire come un autentico reato, di conseguenza, la negligenza con cui gli sviluppatori, forse messi in imbarazzo dal piccolo schermo del GBA, hanno realizzato l'interfaccia utente, composta da menu gradevoli alla vista, ma terribilmente carenti in materia di chiarezza e praticità d'uso.

La grafica è coloratissima e ricca di piccoli dettagli. Le animazioni sono nella norma, mentre gli effetti speciali e il bizzarro character design sono su un livello qualitativo decisamente superiore

Oltre ad essere profondamente differente da *FFT*, come dovrebbe ormai essere ben chiaro, *FFTA* è anche molto più facile del gioco che l'ha ispirato. Gli utenti più frettolosi saranno infatti in grado di completarlo in breve tempo, privandosi però del piacere della ricerca, che poi è il cuore pulsante di questa serie. Anche perché con 300 missioni, un bel po' di mestieri da scoprire, qualche personaggio segreto, parecchi oggetti rari e una manciata di equipaggiamenti nascosti da rubare agli avversari, *FFTA* ha indubbiamente qualcosa da offrire a tutti gli appassionati di giochi strategici, nessuno escluso.

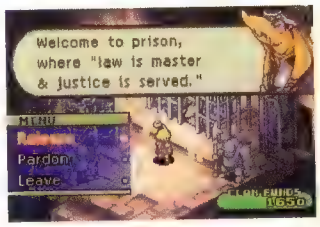
Voto: Otto su dieci



La censura Nintendo colpisce ancora. Nella versione giapponese di *FFTA* il padre di Mewt era chiaramente ubriaco, mentre nell'edizione per il mercato statunitense è semplicemente costernato per un problema generico

La sequenza iniziale mostra in maniera piuttosto grossolana e sbrigativa il passaggio dei protagonisti dal mondo reale a quello di Ivalice. Gli sviluppatori di Square Enix, pur trascurando la trama, hanno trovato comunque il modo di autocelebrarsi, come si può ben vedere...

Le missioni prevedono combattimenti diretti, spedizioni solitarie (non controllabili dall'utente) e scontri tra i clan che popolano Ivalice. Al termine di alcune battaglie, delle reclute potranno essere arruolate

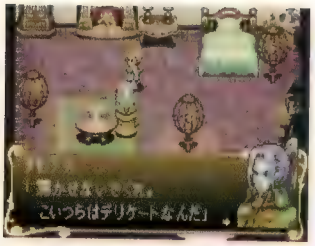


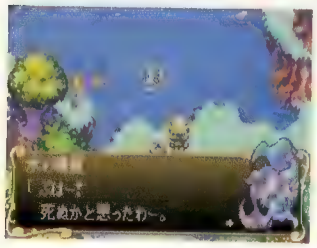
In galera!

Le terre di Ivalice sono governate da una serie di leggi che si applicano alle battaglie, e che possono obbligare di volta in volta a non ricorrere agli attacchi fisici, ad un certo tipo di incantesimi, ad alcune abilità e via dicendo. Infrangere tali regole può portare all'esposizione di un cartellino giallo nei casi meno gravi, oppure all'espulsione diretta (cartellino rosso!) e alla segregazione in prigione. Liberare i personaggi finiti in galera costa parecchio, ma le regole sono fatte per essere aggirate, questo è notorio. Ecco allora che i designer hanno reso disponibili delle carte con cui è possibile annullare le leggi o cambiarle, il che tornerà particolarmente utile a tutti coloro che vorranno macchinare l'eliminazione per espulsione di determinati avversari tramite un'attenta e subdola pianificazione...

Shinyaku Seiken Densetsu

Sistema: **GBA** Versione: **Giapponese** Produttore: **Square Enix** Sviluppatore: **Brownie Brown** Multiplayer: **No**





Le arti magiche concesse dagli spiriti includono in alcuni casi delle utili abilità secondarie, come ad esempio il salto (inizialmente inaccessibile) e la possibilità di accucciarsi e concentrarsi per recuperare punti-magia

Se siete tra coloro che si sono commossi di fronte alla sequenza finale di *Secret Of Mana*, rallegratevi: è giunto il momento di tornare nella terra dell'Albero che dà la vita. Vi basti sapere, infatti, che *Shinyaku Seiken Densetsu* sarà commercializzato in Occidente come *Sword Of Mana*, segno inequivocabile della sua stretta parentela con uno dei più bei giochi in assoluto per Super NES. Parentela che porta in dote una brillante struttura di gioco basata su un perfetto mix tra azione ed elementi RPG, con la prima a svolgere un ruolo predominante e fortemente caratterizzante ai fini del gameplay. Questo perché, al contrario di quanto accade nella stragrande maggioranza degli RPG propriamente detti, in *Shinyaku Seiken Densetsu* il giocatore può muovere liberamente il suo personaggio all'interno delle locazioni ed impegnarsi personalmente nei combattimenti (o evitarli, nel caso abbia di meglio da fare).

I controlli di *Shinyaku Seiken Densetsu*, oltre ai fondamentali attacchi di base, contemplano un sistema di combo piuttosto elementare, ma non per questo inefficace, e una barra a caricamento progressivo che, una volta riempita, dà al giocatore la facoltà di esibirsi in devastanti colpi speciali. Le modalità con cui gli attacchi vengono portati, inoltre, dipendono in larga misura dall'arma selezionata: è infatti possibile reperirne sino a nove, ciascuna differente dalle altre in termini di potenza, raggio d'azione, rapidità ed influenza su determinati tipi di avversari. Variano in base all'arma brandita anche gli effetti e l'aspetto degli immancabili incantesimi, la cui acquisizione (a volte impreziosita dall'accesso ad un'abilità secondaria) passa per la liberazione di una serie di buffi spiriti elementali e non. In ossequio alla tradizione della serie, inoltre, *Shinyaku Seiken Densetsu* affianca quasi sempre al giocatore un secondo personaggio controllato dalla CPU, il cui comportamento può essere determinato tramite un'apposita tabella accessibile dal menu principale. L'utente, ad ogni modo, può in qualsiasi momento abbandonare il protagonista e passare al controllo diretto dell'accompagnatore, magari per toglierlo dai guai in cui lo ha cacciato l'intelligenza artificiale o per sfruttare con maggior efficacia le sue qualità offensive.

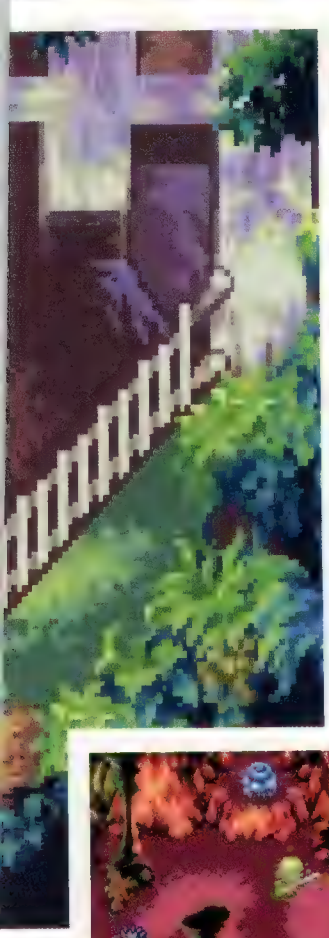
"L'esplorazione avvince il giocatore, la ricerca lo assorbe e gli scontri lo gratificano non solo con l'acquisizione di esperienza ed oggetti"

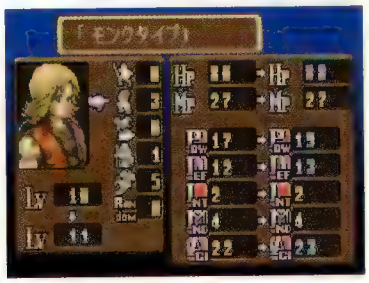
I combattimenti soffrono chiaramente di minor profondità tattica rispetto a quella tipicamente associata alla classica impostazione a turni, ma il divertimento non ne risente: aggirare i nemici, elargir loro le mazzate che indubbiamente meritano e darsi alla fuga quando necessario è ancora più appagante di quanto l'impostazione retrò suggerisca. Ci sono mostri che richiedono approcci ben precisi, altri ancora vanno affrontati obbligatoriamente con le armi giuste, per non parlare degli spettacolari boss, alcuni dei quali possono rivelarsi dei gran balordi: ci si gode il gioco dall'inizio alla fine, in pratica, trovando sempre qualcosa di nuovo da fare e qualche 'amichetto' imprevisto da mandare a zampe per aria nel modo più creativo possibile. L'esplorazione avvince il giocatore, la ricerca lo assorbe completamente e gli scontri lo gratificano non solo con l'acquisizione di esperienza ed oggetti, ma anche con una pura e semplice sensazione di soddisfazione sapientemente instillata da minuscoli dettagli come le piume svolazzanti degli uccelli abbattuti o le piccole 'z' che sovrastano il capo dei conigli mannari proditoriamente aggrediti nel sonno.

Oltre ad essere terribilmente divertente e a provocare assuefazione, *Shinyaku Seiken Densetsu* è anche sufficientemente vario sotto diversi punti di vista. L'alternanza tra la notte e il giorno, ad esempio, fa sì che il giocatore si trovi di fronte ad un set di mostri (fra diurni e notturni) perennemente occupati a darsi il cambio della guardia, mentre le interessanti quanto misteriose avventure alternative, la ricerca degli artefatti più sfuggenti e preziosi e la sperimentazione con armi e armature di ogni ordine e grado (tutte pienamente modificabili) appassionano più di quanto ci si potrebbe aspettare. È anche vero che i dialoghi di *SSD* possono essere talvolta ponderosi e invadenti, che il livello di difficoltà tende al bassino andante, che il ricorso agli incantesimi è ini-zialmente poco intuitivo e che l'intelligenza artificiale dei personaggi non giocanti lascia parecchio a desiderare, ma ciò è realmente così grave? No, secondo **Videogiochi**, soprattutto quando si parla di un titolo in grado di riportare finalmente a galla il piacere degli Action RPG vecchia maniera.

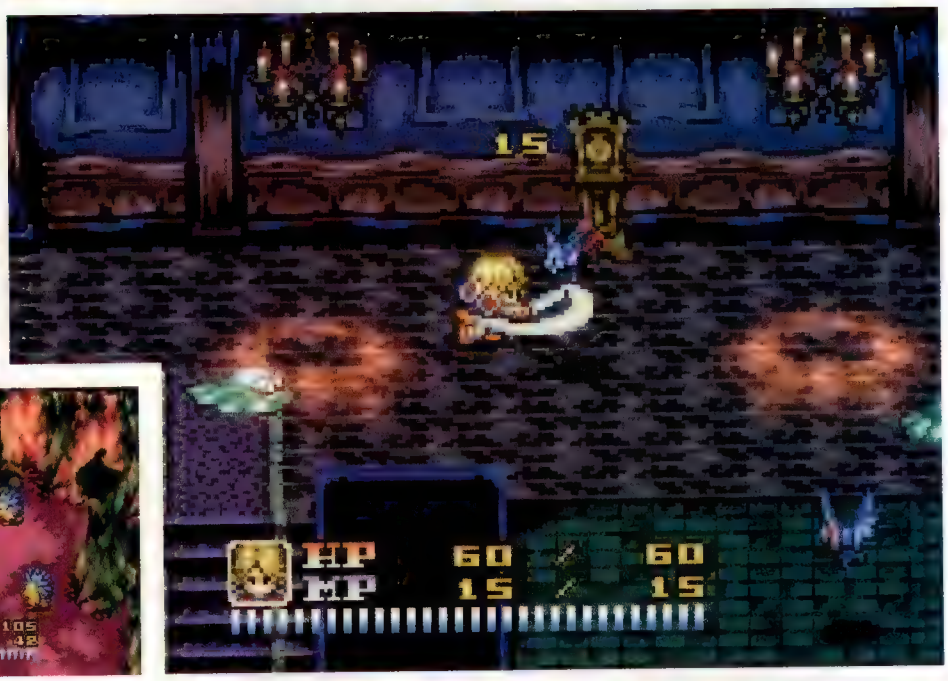
Andare in giro per il mondo a caccia di semi e poi portarli al cospetto dell'albero parlante Trent è l'unico sistema per assicurarsi le risorse necessarie al perfezionamento di armi e armature

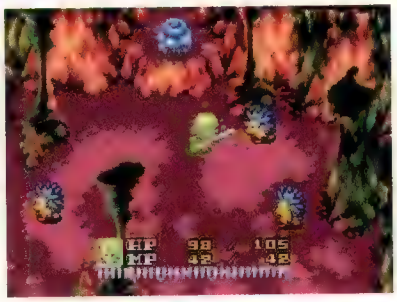
Voto: Otto su dieci

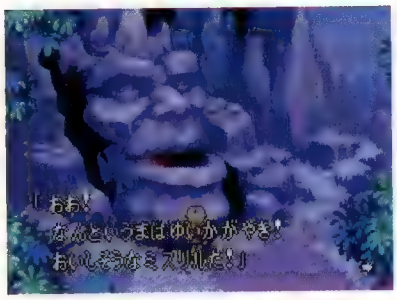


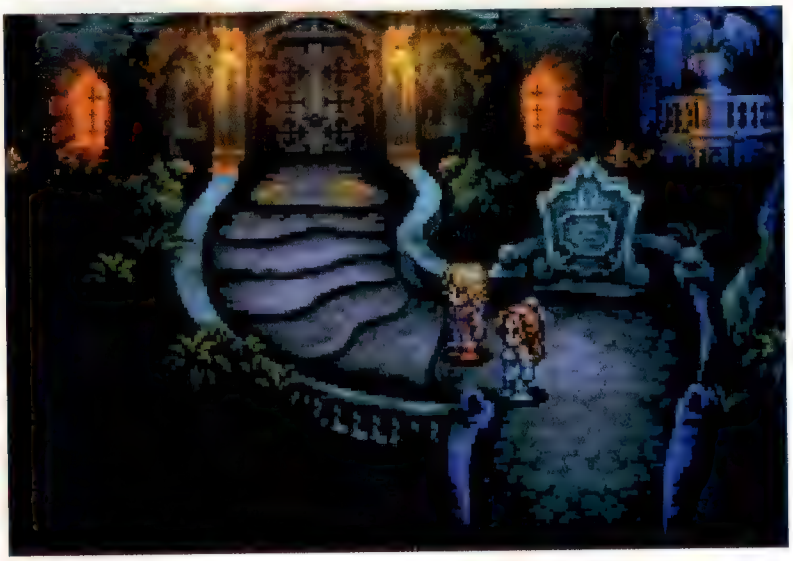


Una volta acquisita l'esperienza necessaria, è possibile migliorare le potenzialità del proprio personaggio tramite un sistema basato sulle tradizionali classi. Ciascuna classe, ovviamente, offre vantaggi e svantaggi specifici in quanto a caratteristiche fisiche e mentali

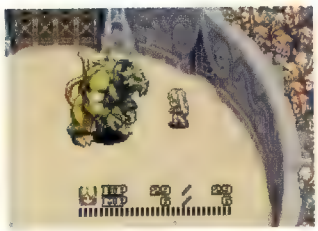








Gli eccezionali fondali di *SSD* strizzano l'occhio alla pittura ad acqua, mentre gli sprite sono ricchi di dettagli e ben animati. Impressiona meno, pur senza sfigurare, il sonoro, più che altro per via dei limiti del GBA



A volte ritornano...

Tecnicamente, *SSD* è un remake del primissimo *Seiken Densetsu* per Game Boy, noto in Europa come *Mystic Quest*. In realtà, l'ultima produzione Square Enix è molto di più di un semplice intervento di make-up audiovisivo: l'esposizione della storia, ad esempio, è stata notevolmente snellita senza inficiare lo spessore narrativo, mentre il sistema di gestione dei menu è stato prelevato di peso da *Secret Of Mana*. Provengono dal tristemente sottovalutato *Legend Of Mana*, invece, personaggi fondamentali come Nikita e Saboten-kun, la cui bizzarra casa-cactus consente al giocatore di interagire con l'albero senziente Trent (altro reduce da *LOM*) per poi usarne i frutti al fine di migliorare le caratteristiche del proprio equipaggiamento.

Disgaea: Hour of Darkness

Sistema: **PlayStation2** Versione: **Americana** Produttore: **Atlus** Sviluppatore: **Nippon Ichi Software** Multiplayer: **No**

Nonostante la visuale possa essere ruotata di 90 gradi alla volta, i problemi di visibilità permangono e, in alcuni casi, risultano innegabilmente fastidiosi

Siete degli hardcore gamer? No? Bene, saltate pure queste due pagine. E saltatele in fretta, senza guardarvi indietro, perché *Disgaea* è il sogno proibito del maniaco degli innumerevoli completamenti successivi, la chimera dell'invasato della personalizzazione totale, l'utopia del fanatico dei segreti più ostici da portare alla luce. È un manifesto, in breve, dell'hardcore gaming in chiave moderna, laddove la modernità implica anche il non prendersi mai sul serio. A partire, fortunatamente, dalla trama: nessun eroe con problemi etici, neanche l'ombra di un'impresa epica, niente serietà. *Disgaea* ruota intorno ad una ridicola guerra tra ridicoli demoni per il controllo di una ridicola interpretazione dell'inferno, con un contorno di personaggi secondari ancora più ridicoli. L'umorismo nero abbonda, la caratterizzazione dei protagonisti non fa nulla per non renderli comicamente grotteschi e la narrazione esagitata (disponibile in inglese e giapponese) toglie al gioco anche l'ultimo brandello di serietà potenzialmente rimastogli. Insomma, un delirio in piena regola.

Oltre ad essere una memorabile mascherata, *Disgaea* è anche (?) un gioco strategico a turni. La combinazione tra visuale isometrica, fondali in 3D e personaggi in 2D non esplora nessuna nuova frontiera, ma la struttura di gioco sì. I turni non prevedono il fattore iniziativa: il giocatore effettua tutte le sue mosse, poi tocca alla CPU, poi di nuovo al giocatore e così via. Il sistema, sorprendentemente, permette di barare spudoratamente, ma non per via di qualche disattenzione dei designer in fase di pianificazione: questa è semplicemente la vera natura di *Disgaea*, un gioco che incoraggia l'utente a dare il peggio di sé in ogni situazione. E di mezzi

> "Siete degli hardcore gamer? No? Bene, saltate pure queste due pagine. E saltatele in fretta, senza guardarvi indietro"

per comportarsi da autentico bastardo il giocatore ne ha a bizzeffe. Può afferrare compagni e avversari, e poi lanciarli in giro per lo schermo (azione utile per far raggiungere in fretta le zone sopraelevate ai propri commilitoni, perversa quando si sacrificano barbaramente i propri fedelissimi pinguini esplosivi scaraventandoli contro i nemici), o magari approfittare delle 'lacune intenzionali' nella gestione dei turni per reiterare le micidiali combo eseguibili affiancando personaggi compatibili. Oppure, al culmine della cattiveria, può seminare morte e

distruzione in tutta la mappa devastando le 'geopiramidi', ovvero artefatti che dispensano bonus agli occupanti dei pannelli ad esse associati, ma li seppelliscono sotto una tempesta di attacchi a catena una volta disintegrate. E qui si fermeranno i giocatori hardcore-ma-non-troppo...

I veri hardcore gamer, al contrario, impiegheranno ben poco a capire che il vero scopo di *Disgaea* non è completare l'avventura, ma esaurirla. E cioè sfruttare fino allo sfinimento la sezione di creazione e controllo dei personaggi, estesa come non mai. *Disgaea* consente infatti di scegliere tra un numero spropositato di classi e razze, di spingere ossessivamente i propri combattenti verso la totale padronanza di una o più armi, di ripetere all'infinito le battaglie già archiviate per salire di livello in maniera a dir poco assurda (si parla di livelli rappresentati da numeri a quattro cifre, tanto per rendere l'idea). È possibile persino far trasmigrare i propri eroi da una classe all'altra ad oltranza, in modo da mantenere le abilità già conquistate e proseguire la scalata alla creazione di un guerriero irragionevolmente potente.

La potenza, però, è nulla senza il giusto equipaggiamento. E dal momento che *Disgaea* è un gioco per strateghi posseduti dal demone della personalizzazione assoluta, Nippon Ichi ha saggiamente (perfidamente?) scelto di lasciare tutto nelle loro mani. Traduzione: se l'utente vuole potenziare un'arma, una corazza o qualsiasi altro equipaggiamento, deve entrarci dentro (!) e spaccare le ossa ai suoi mefistofelici occupanti. E questo è solo l'inizio, perché per gestire davvero a fondo le proprietà degli elementi dell'inventario bisogna studiare diligentemente il funzionamento del contorto sistema di 'popolamento' degli oggetti, intricato come e forse più del resto

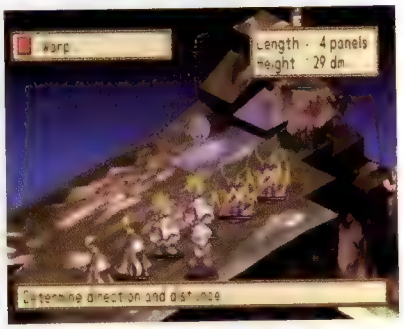
del gioco. Il che la dice lunga, molto lunga sulle peripezie che i ricercatori dell'attrezzatura perfetta (ammesso che una cosa del genere esista) dovranno affrontare.

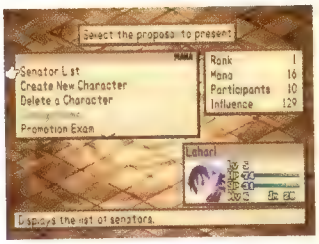
Dissacrante, stimolante per le aree cerebrali responsabili della perfidia, insanamente profondo: *Disgaea* è tutto questo, ma è soprattutto divertente. Non ci sono tempi morti, si salta continuamente da una battaglia ad una discesa all'interno di una spada o di un'armatura, passando per il battesimo di un nuovo alleato o per uno scontro in solitaria utile a salire ulteriormente di livello. Le possibilità sono (per una volta) realmente infinite. I segreti da scovare sono tanti e sempre fondamentali ai fini del gameplay. I finali multipli sono una scusa perfetta per giustificare l'ennesima ripartenza da zero. *Disgaea* è una droga, questa è la verità. Assumetela a vostro rischio e pericolo, e preparatevi a dimenticare di avere una vita sociale.

Voto: Nove su dieci

I negozianti e l'infermiera del castello portano avanti una curiosa politica di fidelizzazione del cliente, con i primi che forniscono nuovi equipaggiamenti al crescere degli acquisti e la seconda che elargisce premi in base ai trattamenti medici richiesti

La realizzazione tecnica di *Disgaea* è soltanto discreta, ma ciò non danneggia affatto il gioco. La grafica, d'altro canto, rispetta in pieno i canoni del genere strategico a turni



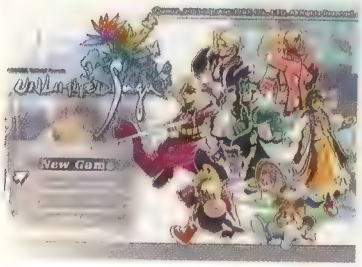


Corruzione demoniaca

Creare nuovi personaggi particolarmente abili, ottenere l'accesso agli equipaggiamenti migliori imboscati dai negozianti e assicurarsi favori e regalie di entità variabile non è affatto facile in *Disgaea*. Per raggiungere tali scopi, infatti, occorre sottoporsi al giudizio dell'assemblea demoniaca, ovvero una masnada di satanassi sempre pronti a contraddire l'utente. Questi, però, non è costretto a subire supinamente i frequenti rifiuti dei senatori, ma può convincerli a schierarsi dalla propria parte con omaggi di ogni tipo o, nei casi estremi, con la violenza. Inutile dire che l'ultima opzione è la più spassosa, nonché quella più in linea con lo spirito beffardo del gioco...

Unlimited SaGa

Sistema: **PlayStation2** Versione: **Europea** Produttore: **Square Enix** Sviluppatore: **Interno** Multiplayer: **No**



La scelta tra sette personaggi iniziali conduce a storie diverse che si incrociano più volte per poi unirsi nel finale. Le trame sono di carattere leggero, alcune curiose, altre scontate

Limited SaGa

In Europa, *Unlimited SaGa* è commercializzato in versione limitata, dotata di astuccio di cartone e DVD omaggio. All'interno del disco è incluso il filmato 'Eternal Calm', prologo in inglese di *Final Fantasy X-2*. Un secondo video dedicato a *FF X-2* è contenuto nel DVD del gioco. Sfortunatamente l'impegno di Square Enix nel soddisfare gli appassionati europei degli RPG si ferma qui. Il gioco, infatti, è stato adattato con la consueta prassi riservata ai titoli dal potenziale di vendita ridotto: testo in inglese ed evidenti bande nere.

Mettere in attesa i propri personaggi per organizzare attacchi combinati espone il gruppo alle letali combo breaker degli avversari. Solo l'esperienza mette al riparo da cocenti sconfitte

A differenza di molti suoi colleghi convertiti da tempo agli RPG cinematografici, Akitoshi Kawazu non si è mai voluto sottomettere alle tendenze e alle leggi di mercato. Da anni, sia con la serie di *SaGa* che con le sue altre produzioni, continua imperterrito a collaudare nuove formule di gioco. Con *Unlimited*, Kawazu si è spinto ulteriormente nell'ambito sperimentale, concependo una struttura di gioco che si allontana dal concetto comune di RPG. Un'iniziativa lodevole il cui esito avrebbe dovuto essere accompagnato da una manualistica esaustiva, oppure da una lunga fase di gioco a scopo didattico. Al contrario, *Unlimited* proietta immediatamente il giocatore in un universo sconosciuto, lasciandolo nel più totale smarrimento. La caratteristica più sconcertante è l'impossibilità di esplorare liberamente i centri abitati ed i dungeon. Le città sono visitate selezionando semplicemente le voci di un menu applicato sopra affascinanti illustrazioni in tinte pastello. Compravendita di oggetti e dialoghi con gli NPC sono rappresentati attraverso il susseguirsi di tabelle e disegni che scorrono davanti al volto attonito del giocatore. Scelto dall'ennesimo menu il capitolo dell'avventura che si vuole affrontare, si viene 'teletrasportati' in dungeon dalla rappresentazione leggermente più dinamica rispetto a quanto proposto durante la visita dei centri abitati. Simili per impostazione ad un gioco da tavolo, i dungeon sono costituiti da un'intricata trama di sentieri stilizzati che si compongono man mano che si sceglie da un elenco il luogo verso il quale ci si vuole dirigere. Ad ogni turno di movimento si può incappare in tesori, trappole, enigmi ed imboscate.

I combattimenti si basano su un sistema derivato da quello di *SaGa Frontier 2*, in cui l'ordine di attacco dei personaggi deve essere deciso in anticipo e l'esito degli colpi è determinato da una sorta di 'ruota della fortuna' da fermare sull'icona desiderata. Un sistema apparentemente legato al caso, ma che fa da perno ad una struttura di gioco estremamente flessibile che non dimentica il tatticismo. Il successo in battaglia dipende dalla corretta evoluzione dei personaggi, che in *Unlimited* pretende molto tempo e, soprattutto, continue sperimentazioni. Richieste che nelle cento ore necessarie a terminare il gioco sono fonte di continua frustrazione per il giocatore.

Unlimited ha molto da offrire se si hanno la capacità e la pazienza per recepirlo. Ma si tratta di pretese eccessive che avrebbero potuto essere alleggerite da una realizzazione generale più accondiscendente nei confronti dell'utenza comune.

Voto: Sei su dieci

Chaos Legion

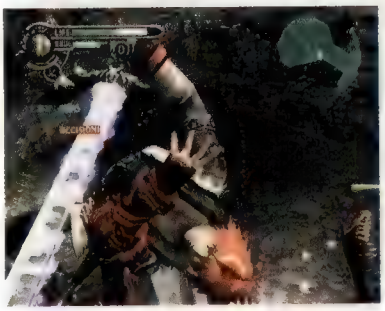
Sistema: **PlayStation2 (ver. testata), PC** Versione: **Europea** Produttore: **Capcom** Sviluppatore: **Production Studio 6** Multiplayer: **No**

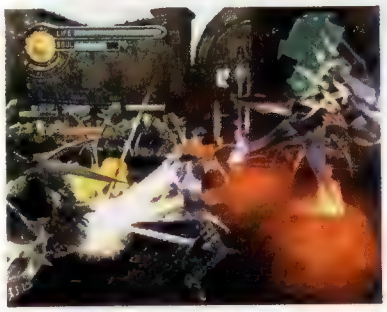
I primi minuti di *Chaos Legion* possono essere disorientanti. Il protagonista Sieg Wahrheit procede lungo quello che legittimamente verrebbe da descrivere come un incrocio fra *Devil May Cry* e *Dynasty Warriors*. Ma non è esattamente così. Sieg vibra la sua possente spada concatenando attacchi spettacolari eseguiti con lo stile del miglior Dante. Avanza lungo scenari dall'architettura gotica, affrontando prima uno, poi tre, poi sei, poi un numero incalcolabile di avversari mostruosi. Quindi il giocatore preme il tasto L1 e lo schermo si riempie dell'imponenza di Thanatos, una creatura mistica che prende a decimare l'esercito nemico a suon di possenti ceffoni inceneritori. È da questo momento in poi che le caratteristiche peculiari di *CL* cominciano ad affiorare.

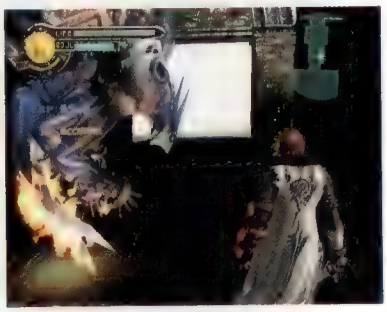
La nuova produzione Capcom sposa lo stile di *DMC* con la rissosità degli scontri di *DW*, aggiungendovi del suo nella forma delle legioni che il giocatore è obbligato ad invocare e comandare per avere la meglio sul popoloso esercito avversario. *CL* combatte l'ignoranza endemica del classico picchiaduro con l'intelligenza e la strategia sottese alla gestione di una squadra di supporto. O almeno ci prova. Le sette tipologie di legioni che si avrà modo di arruolare (Thanatos era giusto un aperitivo) vantano caratteristiche offensive/difensive specifiche, suscettibili di potenziamenti attraverso un'oculata distribuzione dei punti esperienza acquisiti nel corso delle battaglie. Ogni legione equipaggiata dona a Sieg abilità extra, come il doppio salto o una particolare combo di attacco. La loro evoluzione, pertanto, si ripercuote anche sulle prestazioni del loro comandante. Interessante...

Indubbiamente, le caratteristiche di *CL* disegnano il profilo di un action game di inusuale spessore, ma la loro maldestra applicazione ne sminuisce i benefici. La facoltà di portare in battaglia solo due legioni ha effetti nefasti sul respiro tattico degli scontri. L'impossibilità di prevedere la tipologia di avversari che si dovranno ingaggiare, inoltre, può condurre a situazioni infelici in cui nessuna delle due legioni di cui si dispone è in grado di abbattere un determinato ostacolo, costringendo a ripetere il livello. Sebbene teoricamente attraversabili in una manciata di secondi, gli scenari affogano il giocatore in risse interminabili, alimentate attraverso il classico escamotage della 'materializzazione'. Ne consegue un progressivo ripiegamento sull'abusata e oziosa tattica del 'martella il tasto finché non ti viene il callo' ad intuibile detrimento di tutto ciò che di buono *CL* avrebbe potuto offrire. Un ottimo spunto, certamente, ma scarsamente sviluppato.

Voto: Sei su dieci







L'esercito avversario è generalmente composto da nemici organici e metallici. I primi sono facilmente sterminabili da Sieg, mentre per aver ragione dei secondi è indispensabile il supporto della legione appropriata

Il motore grafico muove con incredibile disinvoltura una quantità disumana di modelli poligonali, applicando su quelli più distanti un gradevole effetto sfocatura. Ovviamente è stato necessario arrivare a dei compromessi in termini di estensione del campo visivo e complessità scenografica. La versione PAL supporta i 60Hz

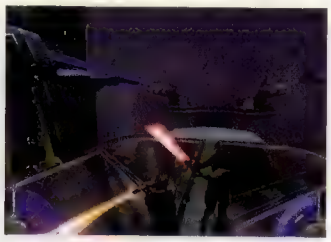
The easy way

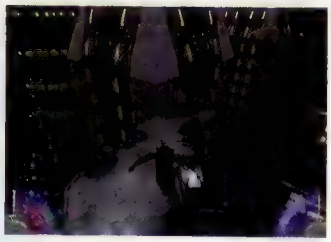
È possibile obliterare intere armate avversarie abbattendo direttamente il generatore di mostri presente in ognuna delle sezioni in cui sono suddivisi i livelli, oppure annientando obiettivi specifici contrassegnati dalla dicitura 'Target'. Ovviamente, così facendo ci si precludono quei punti esperienza necessari per sopravvivere ai successivi combattimenti. In altre parole, pur concedendo delle scorciatoie, *Chaos Legion* invita caldamente a non approfittarne.

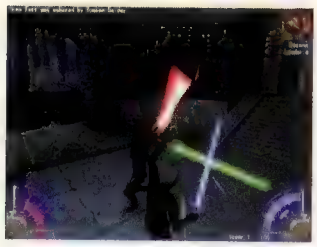
Jedi Knight: Jedi Academy

Sistema: **PC** Versione: **Europea** Produttore: **LucasArts** Sviluppatore: **Raven Soft** Multiplayer: **2-32 LAN, Online**

L'assimilazione delle tre tecniche di spada e di altrettanti stili di combattimento richiede parecchio esercizio, ma è indispensabile per sopravvivere alle partite multigiocatore







Jedi Armada

Buona parte dei problemi legati alla modalità di gioco in singolo di *Jedi Academy* non si applicano al multiplayer, dove la presenza di un numero limitato di punti da assegnare ai poteri Jedi e l'astuzia dei giocatori umani rende la sopravvivenza più problematica. Oltre ai classici Scontri e Cattura la Bandiera, *Jedi Academy* include anche le modalità due contro uno e Assedio, dove imperiali e ribelli si danno battaglia conquistando o difendendo determinati obbiettivi. La presenza di specifiche classi di combattenti aiuta inoltre ad incrementare lo spessore strategico del gioco. Il Deathmatch può anche essere giocato in solitario con l'ausilio di bot.

Nell'impossibilità di elaborare una trama che giustifichi nuovamente Kyle Katarn come protagonista, in quanto ormai veterano Jedi, Raven Soft ha colto l'occasione per evolvere la popolare saga di *Jedi Knight* in direzione di una maggiore libertà di personalizzazione. Forse temendo di danneggiare la brillante formula di gioco elaborata per *Jedi Outcast*, le modifiche apportate non sono state però particolarmente incisive. *Jedi Academy* si gioca infatti come il suo predecessore, una miscela estremamente variegata di combattimenti in soggettiva, risoluzione di enigmi, utilizzo di veicoli ed azione in terza persona.

La volontà di Raven di fornire una maggiore capacità decisionale al giocatore, si è ridotta alla semplice facoltà di determinare l'aspetto del protagonista e alla scelta dell'ordine con cui affrontare le missioni in cui si dividono i capitoli del gioco. Un miglioramento modesto, considerato che è costato l'assottigliamento della trama. Le missioni di carattere in buona parte ordinario assegnate dal direttore dell'Accademia Luke Skywalker, non reggono il confronto con il complesso intreccio narrativo di *Jedi Outcast*.

In risposta alle pressanti richieste degli appassionati, Raven ha inoltre optato per fornire al giocatore la spada laser ed un ampio ventaglio di poteri sin dall'inizio del gioco, con il risultato di abbatterne la difficoltà, rendendolo terminabile in meno di dieci ore. L'estrema efficacia di alcuni poteri uniti alle numerose tecniche di combattimento con la spada, rendono impegnativi solo i duelli con i boss e i Sith, questi ultimi diffusi solo nelle missioni finali. Alla riduzione della complessità del gioco contribuiscono anche una progettazione dei livelli più orientata al combattimento nonché la sconcertante scarsezza dell'intelligenza artificiale degli avversari. Deludente anche il sistema evolutivo del personaggio, per nulla influenzato dal suo comportamento durante le missioni. A patto che non si decida di rifiutare il lato oscuro della forza verso il termine del gioco, il finale positivo è assicurato anche se ci si è comportati da assassini durante tutta l'avventura.

L'impiego del venerando motore di *Quake III* non consente al gioco di distinguersi nemmeno dal punto di vista tecnico, nonostante la varietà degli scenari e l'impegno profuso nel ricreare le atmosfere dei film.

Più per la qualità della formula del prequel che per le innovazioni apportate, *Jedi Academy* rimane comunque un buon titolo capace di regalare svariati momenti di esaltazione all'appassionato della saga di Guerre Stellari. Sempre che non siate rimasti completamente assuefatti da *Jedi Outcast*.

Voto: Sette su dieci

Banjo Kazooie Grunty's Revenge

Sistema: **GBA** Versione: **Europea** Produttore: **Microsoft Game Studios / THQ** Sviluppatore: **Rare** Multiplayer: **No**

L'arrivo di *Banjo Kazooie* su Game Boy Advance rappresenta non solo una straordinaria testimonianza di pragmatismo da parte di Microsoft nella finora tribolata gestione di Rare, ma soprattutto uno dei primi significativi e intriganti casi di retro-conversione. I ritmi con cui il portatile Nintendo continua, su tutti i mercati, a tener testa alle console da salotto, porterà nel futuro a più situazioni che ricalcheranno le orme segnate da questo *Grunty's Revenge*.

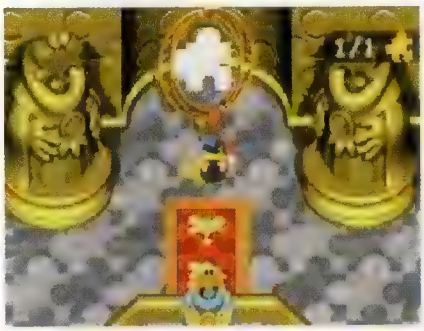
Il primo esperimento dei fratelli Stamper su Game Boy Advance rappresenta difatti la vera e propria riduzione a due dimensioni di un gioco nato e concepito intorno a tre assi. Come purtroppo accade raramente, tutto funziona esattamente come dovrebbe. Se **Videogiochi** avesse dovuto immaginare la saga di *Banjo Kazooie* ridotta alle due dimensioni, avrebbe dipinto una situazione del tutto identica a quella proposta da Rare. O quasi.

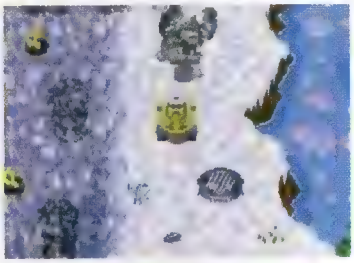
Gestione delle collisioni, animazioni, dettaglio grafico, comparto sonoro (capace di riproporre con grande fedeltà lo stile tipico delle versioni per Nintendo64), ritmo di gioco e varietà dell'avventura sono infatti degni delle massime lodi, ma il livello di difficoltà a cui il tutto è proposto vale da solo cinque Ave Maria e due Padre Nostro.

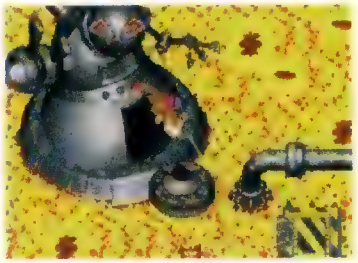
A fronte di un'ottima realizzazione concettuale, *Grunty's Revenge* cade vittima di quella che ormai può essere considerata una fisima di Rare. *Banjo Tooie* era troppo: troppo lungo, troppo difficile, troppo noioso a tratti. *Conker's Bad Fur Day* era troppo frustrante, *StarFox Adventures* troppo lineare. E questo terzo capitolo di *Banjo Kazooie* è troppo semplice: i pattern di attacco dei nemici si assomigliano pressoché tutti e i boss non offrono praticamente mai una reale sfida alle capacità del giocatore. La ciliegina sulla torta è rappresentata da un generoso sistema di salvataggio automatico che, anche in caso di morte, consente di proseguire dall'inizio dell'ultima zona visitata, con tutto il bagaglio di oggettistica ottenuto fino ad un istante prima del trapasso. Ogni jinjos, tutti i jiggie, le note musicali o le mosse ottenute da Bozzeye (ultima riedizione della talpa Tutor del duo protagonista)... tutto rimane al proprio posto.

Ed è un peccato che l'esperienza di gioco si riveli tanto clemente. Perché una valanga di sottogiochi e la splendida caratterizzazione sia degli ambienti che, soprattutto, di Banjo e Kazooie, lasciavano prevedere ben altra sorte per un titolo che, a tutti gli effetti, risulta comunque la cosa migliore che Rare abbia mai dato al mondo delle console portatili.

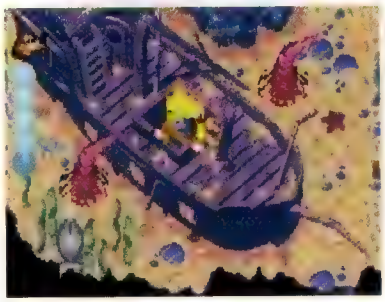
Voto: Sei su dieci

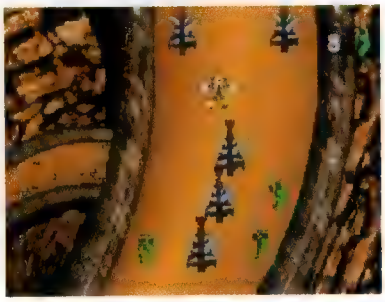






Il duo Rare può ancora contare su un discreto numero di mosse, da scoprire livello dopo livello





(a sinistra) Le fasi di gioco 'sommerse' sono particolarmente riuscite e tecnicamente ineccepibili.
(a destra) Tra i tanti mini-giochi disponibili, quello dello 'scivolo' tende a diventare presto ripetitivo

Time Crisis 3

Sistema: **PlayStation2** Versione: **Europea** Produttore: **Namco** Sviluppatore: **Interno** Multiplayer: **2 Splitscreen, i.Link**

La trama della modalità salvataggio completa quella dell'Arcade chiudendosi con un finale più soddisfacente nonché rivelatore di diversi retroscena

Attenti a quei due

Alla stregua del prequel, anche *Time Crisis 3* consente di giocare in coppia con un amico in modo da fornirsi mutuo supporto. Operazione facilitata dal fatto che, nonostante i percorsi dei due protagonisti siano diversi, le posizioni di fuoco sono state studiate in modo da inquadrare i medesimi bersagli. In alternativa allo split screen (relativamente limitante se non si dispone di un 16:9) è concessa la possibilità di collegare due console tramite i.Link in modo da replicare perfettamente il coin-op.

Time Crisis 3 non ripropone i soldati arancioni che in *Time Crisis 2*, se colpiti, permettevano di alterare i percorsi dei due giocatori. Tuttavia si tratta di una latitanza assolutamente trascurabile

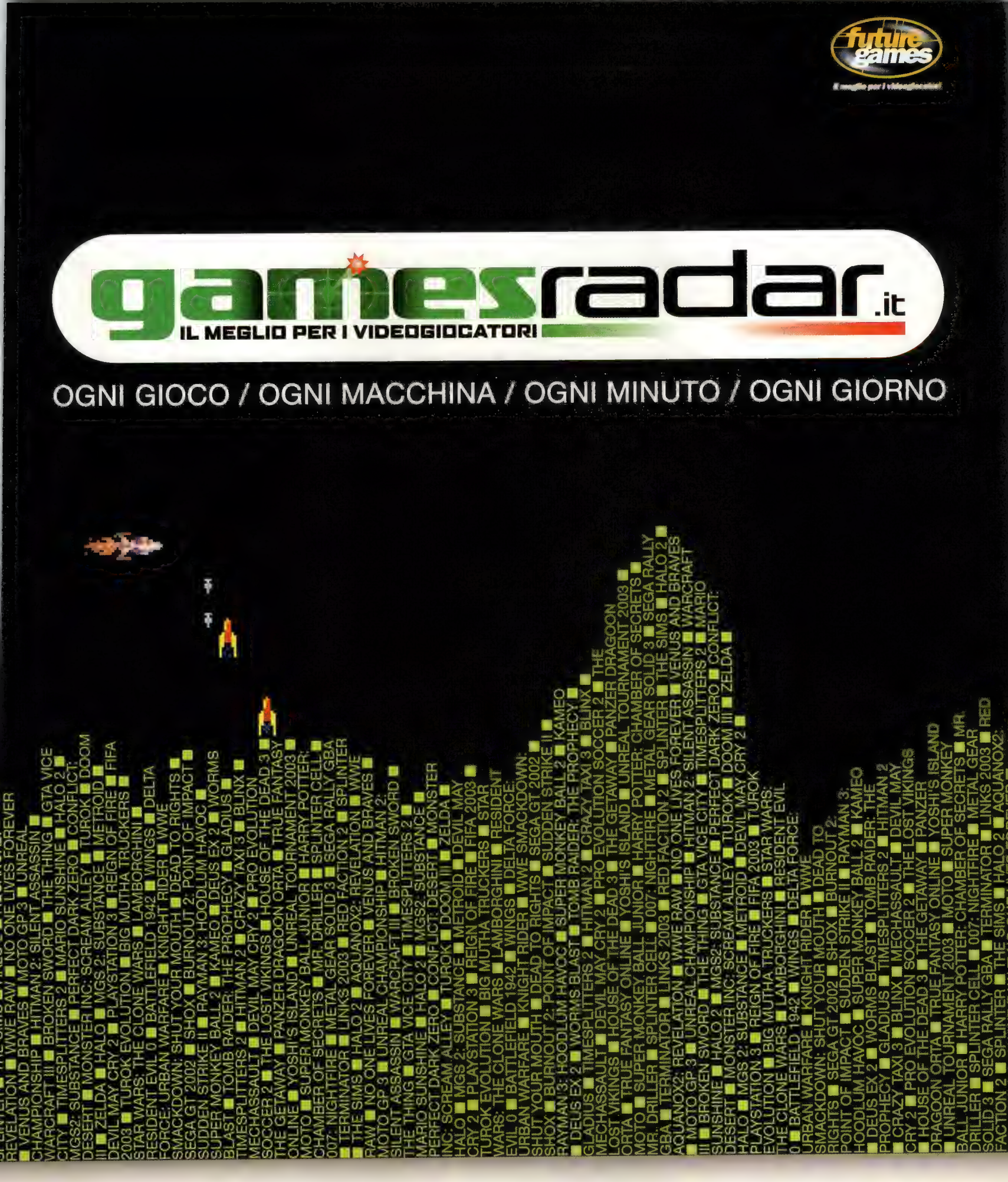
La deludente realizzazione di *House of the Dead 3* (Sega, Xbox) non ha certo rimediato alla condizione di digiuno in cui il mercato videoludico attuale costringe i fan del genere. Ma è un'astinenza a cui Namco ha posto termine in modo eccellente, sfornando uno tra i migliori light gun shooter attualmente disponibili, e convertendolo per PS2 in modo ancor più egregio.

Visti i risultati ottenuti con il precedente episodio, in *Time Crisis 3* Namco ha deciso di seguire a grandi linee la medesima formula di gioco, evolvendone alcuni aspetti. La possibilità di schivare i colpi degli avversari, ad esempio, ha annientato nei game designer il timore di esagerare in quantità e tipologia delle minacce da scagliare contro l'utente. Quest'ultimo, forte dell'introduzione di tre armi secondarie (mitra, shotgun e lanciagranate) a munizionamento limitato, può ora ingaggiare con adeguata efficacia folti gruppi di nemici, anche corazzati. Ne conseguono livelli infestati da avversari variegati per tipologia ed equipaggiamento, affiancati da veicoli militari. Oltre al loro numero, a renderli letali è anche la loro procedura d'attacco. I famigerati 'rossi', in particolare, sono spesso posizionati in aree poco visibili oppure balzano all'improvviso davanti al giocatore. Riuscire a terminare il gioco senza prima aver memorizzato la posizione di tutti i nemici più pericolosi è un'impresa al limite dell'impossibile, a patto che non si impieghino i crediti extra concessi dal gioco nelle partite successive ad ogni Game Over.

Completata la modalità Arcade, si rende disponibile la modalità Salvataggio che costituisce in pratica un gioco a sé della stessa lunghezza di quello principale (30 minuti). Limitata ad un solo giocatore, questa modalità risulta più impegnativa ed esaltante rispetto a quella principale. Non si contano le varianti inserite per smorzare la ripetitività tipica dei light gun shooter, tra cui livelli alla *Silent Scope*, stage con presenza di civili e ostaggi, armi potenziabili e scenari dai numerosi elementi danneggiabili. L'obbligo di ricominciare il livello allorquando si perde un credito, costringe inoltre ad assumere un approccio meno sfrontato, pur disponendo di crediti infiniti. Terminando la modalità Salvataggio si sbloccano le Crisis Mission, prove quasi impossibili al pari di quelle viste nell'edizione domestica di *TC2*.

A patto di perdonarle la trascurabile evoluzione estetica rispetto al precedente episodio, la versione PS2 di *Time Crisis 3* non può che lasciare soddisfatti. Le sue innovazioni non rivoluzionano il genere, ma di certo ne fanno il miglior esponente.

Voto: Sette su dieci



Dagli autori di:

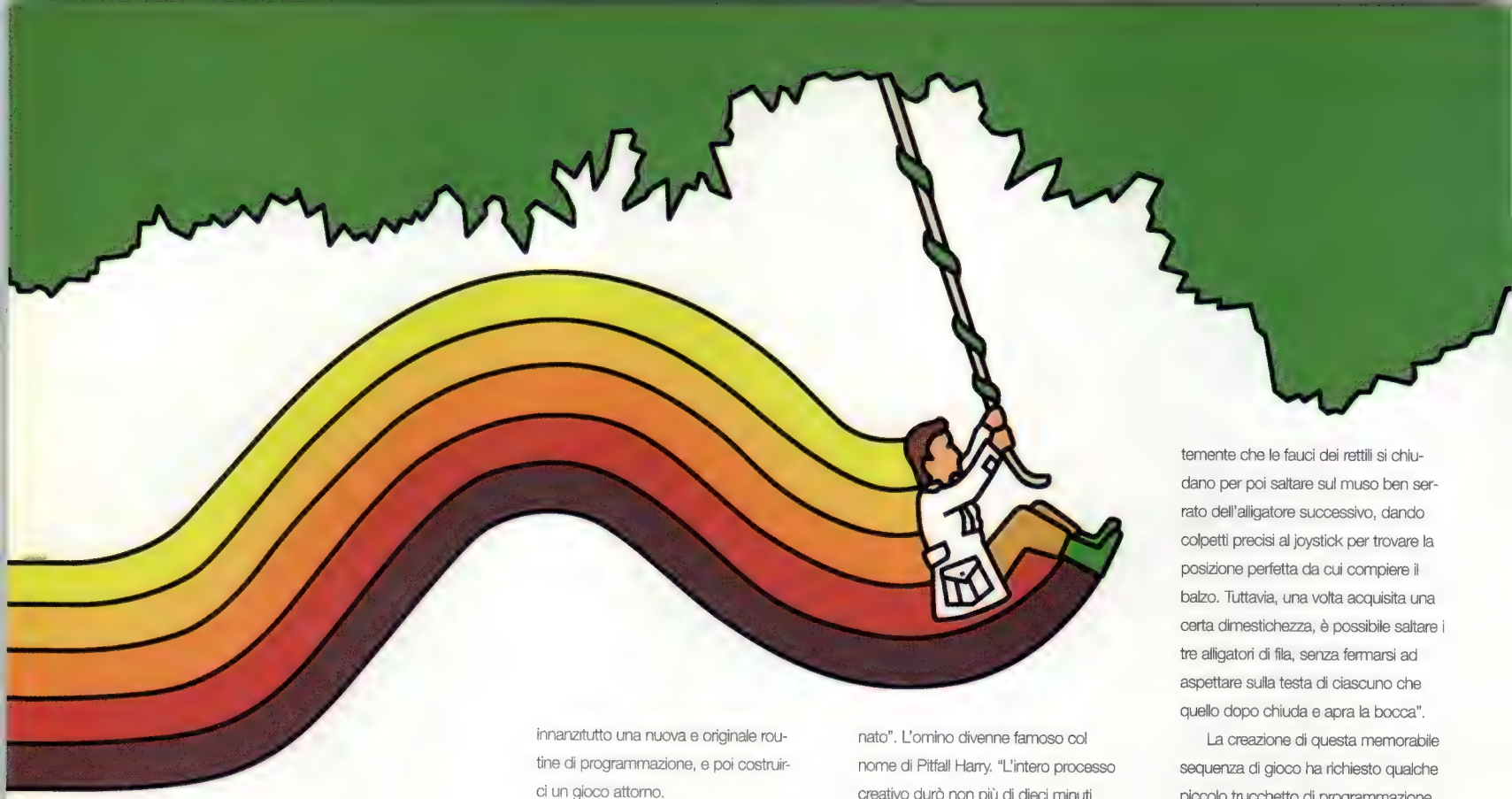
La storia di...

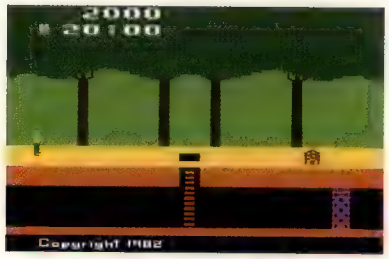
Pitfall!

Molto prima che Lara dimostrasse la benché minima attitudine tombarola, un uomo creò un gioco d'esplorazione che rivoluzionò per sempre gli action adventure e stipò un sacco di giocabilità in uno spazio di memoria ridicolo. Questo mese Videogiochi mette le mani su uno dei tesori più preziosi dei videogame...

Pitfall Harry è intrappolato nel bel mezzo della giungla. Cerca di uscirne, dondolando di liana in liana, saltando sulla testa degli alligatori, raccogliendo tesori e scovando preziose scorciatoie. Per David Crane, ideatore e programmatore di *Pitfall!*, la parte difficile del gioco non era né evitare gli scorpioni né i serpenti attorcigliati, bensì riuscire a comprimere tutta quella materia ludica in soli 4K di memoria. "Amavo la sfida creativa imposta dalle limitazioni tecnologiche del 2600", dice Crane riferendosi alla prima console programmabile di Atari. Crane e i suoi colleghi erano più che consapevoli dei limiti hardware dell'adorato 2600 con cui avevano a che fare. Dovevano scrivere un intero videogame completo di grafica, struttura di gioco, effetti sonori e accompagnamento musicale in soli 4096 byte. Con una memoria del genere, non è semplicissimo sbrigliare la propria immaginazione. "Molte delle trovate che inserivamo nei giochi non erano le migliori che ci venissero in mente, ma più prosaicamente quelle che eravamo in grado di implementare sulla macchina". A quel tempo, la filosofia di design di Crane consisteva nel conseguire

Formato originale: **Atari 2600**
Produttore: **Activision**
Sviluppatore: **David Crane**
Origine: **USA**
Data di pubblicazione originale: **1982**





Dopo 60 titoli, Crane continua a realizzare videogiochi ed è entusiasta come sempre dello stato dell'industria e del suo futuro

innanzitutto una nuova e originale routine di programmazione, e poi costruirci un gioco attorno.

"Quel piccolo omino sgambettante era il vero ostacolo tecnico", ricorda Crane. "Se si ripensa allo stato dell'arte dei videogame sul finire degli anni Settanta, c'erano davvero pochi esempi di figure animate. Potevi controllare carri armati, aerei supersonici, stanghette *à la Pong* eccetera, oggetti statici nella loro mobilità, perché la risoluzione rendeva difficile la creazione di animazioni fluide, o anche appena intelligibili. Ero riuscito a sviluppare questo personaggio umano dall'aspetto realistico già nel 1979, ma non sapevo bene cosa farne. La difficoltà era proprio inventare un gioco che motivasse la presenza di un simile corridore al suo interno". Per tre anni Crane testò il personaggio in scenari differenti, come uno in stile 'guardie e ladri', ma nessuno sembrava funzionare a dovere.

Il maratoneta

Nel 1982 Crane decise che tra lo sviluppo di un gioco e l'altro avrebbe dovuto assolutamente trovare un collocamento videoludico per quell'omino. "Presi un foglio bianco e ci disegnai nel mezzo la sagoma umana. Mi dissi 'Okay, ecco il nostro indefesso corridore, ora mettiamolo su un sentiero' (altre due linee vennero tracciate sul foglio). 'Dove si trova questo sentiero? In una giungla' (aggiunsi un paio di alberi). 'Perché diavolo corre, il nostro amico?' (disegnai i tesori da raccogliere, i nemici da evitare, eccetera). Ecco, *Pitfall!* era nato". L'omino divenne famoso col nome di Pitfall Harry. "L'intero processo creativo durò non più di dieci minuti. Circa mille ore di programmazione dopo, il gioco poteva dirsi completato. All'epoca eravamo soliti ironizzare su come si passasse il 90% del tempo a programmare e l'ultimo 10% a realizzare il gioco vero e proprio".

Non sorprende che 'I predatori dell'arca perduta', uscito al cinema nel 1981, abbia influenzato il design di *Pitfall!*, ma c'erano anche dei forti riferimenti a Tarzan, costituiti dalle liane impiegate come mezzo di trasporto. Non così evidente è invece la fonte di ispirazione dietro agli alligatori. "Dalle nebbie dei miei ricordi d'infanzia affiorò l'immagine di una coppia di personaggi di un cartone animato ('Magpies'), due gazze di nome Heckle e Jekyll. C'era una scenetta in cui i due balzavano da un alligatore all'altro, evitando le loro fauci per un pelo. Mi sembrava una sequenza assolutamente perfetta da riprodurre in un gioco".

> "Crane divenne il primo programmatore superstar. Diversi 'Pitfall Fan Club', forti di migliaia di iscritti, cominciarono ad apparire un po' ovunque."

Fauci Mortali

L'impiego delle teste degli alligatori come piattaforme è in effetti l'aspetto del gioco preferito da Crane. "La prima volta che attraversi la palude lo fai con estrema attenzione, aspettando pazientemente che le fauci dei rettili si chiudano per poi saltare sul muso ben serrato dell'alligatore successivo, dando colpetti precisi al joystick per trovare la posizione perfetta da cui compiere il balzo. Tuttavia, una volta acquisita una certa dimestichezza, è possibile saltare i tre alligatori di fila, senza fermarsi ad aspettare sulla testa di ciascuno che quello dopo chiuda e apra la bocca".

La creazione di questa memorabile sequenza di gioco ha richiesto qualche piccolo trucchetto di programmazione. Nel concept originale, per saltare dalla testa di un alligatore a quella successiva occorreva inclinare il joystick lateralmente nel medesimo istante in cui si saltava. "Nella pratica, era quasi impossibile. Così cambiai il codice per permettere a Harry di direzionare il salto anche un istante dopo che il pulsante apposito era stato premuto. Da un punto di vista della programmazione, si trattava di un cambiamento minimo, ma in termini di gameplay era una piccola rivoluzione, che mutava drasticamente il livello di difficoltà rendendo il gioco meno frustrante e più accessibile".

"Il mondo di *Pitfall!* è costituito da un anello che misura 254 schermate in circonferenza. Tuttavia, la ROM del gioco conteneva solo 4K e non era pensabile stiparci dentro le animazioni di Harry e le definizioni della planimetria di ben 254 livelli. Risolsi questo problema creando un algoritmo che generava ogni livello matematicamente. Questo algoritmo, che si curava di prendere vari oggetti e nemici, e di combinarli sempre nello stesso modo per un dato schema, occupava appena 50 byte".

La presenza di un percorso sotterraneo alterava sensibilmente la struttura

di gioco, e funzionava inoltre da scorciatoia. Ogni schermo superato nei meandri sotterranei equivaleva ad uno spostamento all'aria aperta di tre schermi, ma le scorciatoie non erano prive di insidie, in quanto zeppe di scorpioni. A Crane piacque tanto la differenza d'atmosfera tra i due mondi che costrinse il giocatore a esplorarli per bene entrambi, ponendo tesori da recuperare tanto sopra quanto sotto il suolo. "Sono queste le finezze che innalzano il design di un gioco ben al di sopra della mediocrità".

Harry non sfarfalla

Mettendo troppi personaggi sullo schermo di un gioco per 2600, essi cominciano rapidamente a sfarfallare. Ciò accadeva soprattutto nelle conversioni dei coin-op. Per esempio, *Pac-man* aveva simultaneamente su schermo cinque oggetti in movimento, Pac e i fantasmini; il 2600 può gestire al massimo due sprite sulla medesima linea orizzontale o verticale: un simile tentativo di conversione non può che risultare in rallentamenti e sfarfallii.

Nelle prime fasi della sua esistenza, tuttavia, Activision sviluppava solo giochi originali. I programmatori non erano costretti a mutilare strutture di gioco preesistenti per spremerle dentro il 2600. Evitando questo potenziale vicolo cieco, Activision si era posta dei ferrei obbiettivi qualitativi: "Se la creazione di un gioco avviene tenendo in mente sin dall'inizio i limiti dell'hardware, è possibile ottenere un prodotto che non fa capire ai giocatori quanto sia limitata quella macchina", aggiunge Crane.

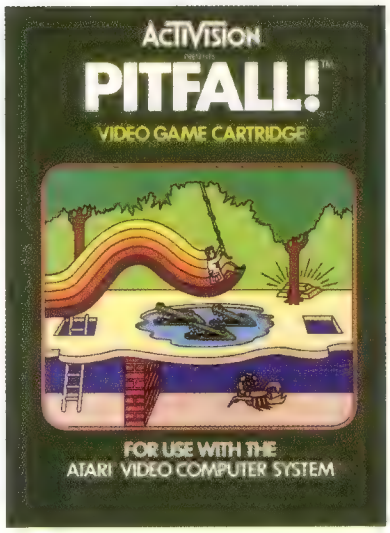
Per il character design dei nemici, Crane cercò la perfetta mediazione tra le penose capacità grafiche della console e le possibilità del giocatore di interpretare correttamente il significato di una manciata di pixel: le parole d'ordine erano riconoscibilità e economicità di memoria. Crane condusse dei test tra amici e parenti, mostrando loro degli sprite riportati su carta a quadretti. Il serpente fu tra quelli immediatamente riconosciuti, mentre altri soggetti vennero accantonati, come la cascata (che sarebbe stata comunque inserita in *Pitfall II*). "Non fu facile decidere quali elementi tenere e quali scartare. Alle volte tra gli 'intervistati' c'erano pareri totalmente discordanti in merito alla loro riconoscibilità. Fu un lungo procedimento per tentativi ed errori", ricorda Crane.

Il gioco dell'anno?

Nel 1979, David Crane e altri programmatori lasciarono Atari per fondare la loro casa di sviluppo software, Activision. Volevano continuare a sviluppare per il 2600, ma erano stufi dello scarso credito che Atari riservava ai game designer. Activision decise di modellare le proprie strategie di vendita mutuando molte idee di marketing dal mercato dell'editoria libraria. Di conseguenza, sulla confezione di ogni gioco apparivano in bella mostra il nome e la foto del designer capo. Qualora un gioco avesse avuto un certo successo, il giocatore avrebbe inevitabilmente atteso con particolare attenzione altre creazioni del medesimo autore.

Questo modello di marketing si dimostrò soddisfacente. Crane divenne il primo programmatore superstar. Diversi 'Pitfall Fan Club', forti di migliaia di iscritti, cominciarono ad apparire un po' ovunque. Il gioco guadagnò complessivamente 50 milioni di dollari (43,4 milioni di euro), fu dichiarato Gioco dell'Anno nel 1982 e restò per 64 settimane al primo posto nella classifica Billboard dei giochi più venduti. Ci fu l'immancabile seguito, e i due giochi vennero anche remixati da Sega in uno splendido coin-op (*Pitfall II*, 1984); venne inoltre realizzata una serie di cartoni animati che durò due stagioni (1983 e 1984), e Crane ottenne un riconoscimento come Designer dell'Anno da una giuria di giornalisti delle testate americane Video Game Update, Video Review e Computer Entertainer.

Vent'anni di programmazione videoludica e sessanta giochi più tardi, Crane non pensa neppure lontanamente di fermarsi. Nel 1995 ha contribuito a fondare Skyworks Technologies (www.skynetworks.com), una compagnia che crea 'advergame' (giochi sponsorizzati fatti su misura per i siti più disparati). Invece di preoccuparsi dello sviluppo su console, che richiede un team composto come minimo da 10-20 persone e due o tre anni di lavoro, "abbiamo finito col considerare Internet come la più avanzata piattaforma di gioco, l'unica sulla quale sia possibile sviluppare giochi con la stessa filosofia in auge in passato". Crane ama tuttora il suo lavoro, e a volte passa ancora diciotto ore al giorno su un progetto, se ce n'è bisogno. E se gli chiedete quale sia il suo gioco preferito, vi risponderà invariabilmente: "quello che sto sviluppando in questo momento".



Versioni e aggiornamenti di *Pitfall!* sono apparsi praticamente su ogni sistema domestico mai esistito. L'ultimo, *Pitfall Harry*, uscirà su PS2, Xbox e GC

Si potrebbe pensare che *Pitfall!* sia stato una delle principali fonti di ispirazione del coin-op *Hunchback*, uscito un anno dopo. Si potrebbe anche pensare che si tratti in entrambi casi di due classici indimenticabili...

Chronicles

> 1989 1992 1993

Nessuna software house al mondo può vantare l'esperienza di Square Enix in fatto di RPG. Se *Final Fantasy* e *Dragon Quest* sono indubbiamente i nomi più conosciuti tra le creazioni della software house giapponese, parallelamente alla loro affermazione è cresciuta una 'saga' il cui sviluppo si regge su un'idea portante: quella del Free Scenario System.

Una falsa partenza

Sa.Ga debutta su Game Boy in Giappone nel dicembre 1989 come uno dei primi RPG in assoluto per il portatile Nintendo. Nessun preambolo narrativo introduce la figura protagonista del gioco o la cornice che l'accoglie. Il giocatore è lì, davanti a una torre colossale, proiettato senza mediazioni non-si-sa-dove nei panni di non-si-sa-chi a fare non-si-sa-cosa. E soprattutto senza un perché. L'assenza di riferimenti contestuali implica la necessità di parlare con chiunque sia in grado di fornire anche solo i frammenti di una realtà completamente da ricostruire. Qualche minuto di indagine è quanto necessario per apprendere dell'esistenza di un mitico paradiso accessibile solo dalla sommità della torre. Tentarne la scalata in solitario sarebbe un suicidio, perché i piani che la compongono sono sorvegliati da ogni genere di creatura ostile. Più saggio, allora, cercare tre individui che siano disposti ad accompagnare l'eroe nella sua impresa. Livello dopo livello, in *Sa.Ga* si succedono combattimenti, ritrovamenti di item e poco altro. Side quest sporadiche e tutt'altro che incisive offrono fugaci distrazioni in un gioco di ruolo lineare, senza fronzoli, una rilettura biblica del più tradizionale tra i dungeon RPG di scuola statunitense. Il divertimento risiede completamente nella sperimentazione, nella ricerca delle combinazioni più efficaci per espugnare una ad una tutte le altezze della torre fino all'inaspettata rivelazione finale.

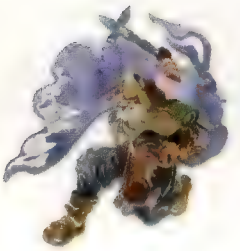
Il gioco viene convertito l'anno successivo per il mercato americano con il nome di *Final Fantasy Legend*. Uno stratagemma per sfruttare la notorietà conquistata dal primo capitolo dell'omonima serie Square, pubblicato negli USA appena due mesi prima. Seguono *Sa.Ga 2* (1990) e *Sa.Ga 3* (1991). Entrambi ancora su Game Boy ed ancora RPG su binario, si identificano come semplici espansioni rivedute e corrette dell'originale.

Free Scenario System

Nel 1992 la serie si trasferisce su Super Famicom con *Romancing Saga*. Probabilmente stimolato dalle superiori capacità del 16bit Nintendo, Akitoshi Kawazu, l'ideatore storico della serie, rinnega del tutto il passato recente per concretizzare la sua visione del gioco di ruolo. L'elemento di rottura introdotto da Kawazu è il Free Scenario System (FSS), che da quel momento diventa una costante della serie, rielaborata in modo peculiare in quasi ogni capitolo successivo.

In *Romancing Saga* si inizia scegliendo uno tra otto personaggi. Storie uniche, così come diverse sono le strade che, incrociandosi occasionalmente, conducono verso il comune obiettivo finale: la distruzione del Dio del male Sharuyin, segregato millenni prima in una dimensione oscura. Il FSS si manifesta mediante la presenza di ramificazioni narrative. Nei momenti cruciali, un elenco di possibilità alternative invita a prendere decisioni sulla condotta da adottare. Lo svolgimento degli eventi viene posto nelle mani del giocatore, in parte artefice della propria sorte.

Un approccio analogo caratterizza anche *Romancing Saga 3* (Super Famicom, 1995), un ritorno alle origini preceduto dall'originale *Romancing Saga 2* (Super Famicom, 1993). Gli eventi di quest'ultimo si avviano dopo l'assassinio di Lord Avalon, un regnante che ha fatto della lotta contro i demoni e le forze del male la ragione di tutta una vita. Nei panni del suo erede Gellard, il giocatore è chiamato a continuare l'opera iniziata dal progenitore. Lo svolgimento è solo in apparenza fedele alle convenzioni del genere, dal



Sa.Ga

Produttore: **Squaresoft**
Sviluppatore: **Interno**
Genere: **RPG**
Piattaforma: **Game Boy**

Romancing SaGa

Produttore: **Squaresoft**
Sviluppatore: **Interno**
Genere: **RPG**
Piattaforma: **Super Famicom**

Romancing SaGa 2

Produttore: **Squaresoft**
Sviluppatore: **Interno**
Genere: **RPG**
Piattaforma: **Super Famicom**

SaGa: esperimenti di RPG non lineare

1995 | 1997 | 1999

momento che il FSS si realizza qui nella successione dinastica tra gli eroi del gioco. Prima o poi Gellard è destinato alla morte, un evento cui fa seguito la designazione di un successore tra quattro possibili pretendenti al trono, determinati dalle azioni compiute dal giocatore nella sua vita precedente. La stessa procedura avviene al decesso del secondo erede e così via, fino a che la storia non volge alla conclusione. È dunque su Super Famicom che la serie comincia a distinguersi per l'atipico status di emancipazione offerto ai (molti) protagonisti delle storie raccontate. Ma i *Romancing Saga*, tenuti insieme dalla voglia di sperimentazione del loro autore, risultano in parte soffocati dai limiti di memoria delle cartucce. Kawazu aveva ben altro in mente. E lo avrebbe dimostrato con l'avvento del CD-ROM.

Sette personaggi in cerca d'autore

Saga Frontier, l'episodio più significativo della serie, pubblicato nel luglio 1997 su PlayStation, permette finalmente a Kawazu di soddisfare le ambizioni di non linearità accennate su Super Famicom, al punto da spingerlo, nemmeno a dirlo, verso una frontiera sconosciuta all'RPG nipponico. I personaggi proposti sono sette, ma, a differenza degli episodi per la console Nintendo, in *Saga Frontier* il giocatore gode della massima libertà decisionale nei confronti delle loro vicende. Non tanto perché le determini con le sue azioni (al contrario, il destino di ciascun eroe è già scritto, così come tutti gli eventi chiave che li attendono), quanto perché il giocatore può distogliere a piacimento l'attenzione dalla trama principale per dedicarsi ad altro. A tutt'altro. Questa pratica è incoraggiata da una tra le strutture di gioco più disorientanti mai concepite. L'intero mondo di *Saga Frontier* si presenta quasi da subito senza confini, interamente alla portata della curiosità di ciascun personaggio, spesso lasciato a sé stesso senza una guida. Privo di qualsiasi riferimento, il giocatore è costretto a cominciare un lunghissimo viaggio tra città e dungeon a caccia del minimo indizio utile. Fatalmente si trova a visitare luoghi del tutto irrilevanti per le sue faccende e, quel che è più importante, ad immischiarsi in quelle degli altri sei co-protagonisti. Questo perché le sette storie di *Saga Frontier* non sono svincolate l'una dall'altra. Come i tasselli di un mosaico, sono invece parte di uno sfondo più grande che le accomuna. Una spessa tela di relazioni che può essere intessuta solo vivendo ogni vicenda fino in fondo. Quanto più tempo viene concesso all'esplorazione, tanto più numerosi sono i retroscena svelati. Il Free Scenario System si esprime così in *Saga Frontier* scoraggiando il giocatore occasionale, evidentemente abbandonato a se stesso, ma infiammando l'animo curioso dell'intrepido, per il quale diventa invece sinonimo di indipendenza.

Saga Frontier 2 compare due anni dopo sempre su PlayStation. Questa volta la strada battuta è quella dell'alternanza tra due sole storie, quelle del principe Gustavo XIII e del cacciatore di tesori Wil Knights, che si interrompono ad intervalli predefiniti come i capitoli di un libro. È in quei momenti che viene chiesto al giocatore se continuare con lo stesso personaggio o se, al contrario, riprendere le vicende lasciate in sospeso con l'altro. Sebbene le due storie procedano su itinerari rigidi e la libertà del precedente episodio sia assente, il giocatore gestisce lo svolgimento degli eventi in una disordinata successione temporale.

Quella ideata da Kawazu è insomma una delle serie di RPG più singolari e ardite mai concepite. La caratterizzazione frivola dei personaggi e l'assenza di storie ad ampio respiro gli hanno precluso le attenzioni del mercato, permettendogli di riscuotere discreti consensi solo tra i pochi sedotti dal fascino del FSS e dalla chimera di un RPG dinamico, fondato sulla scelta, dove la libertà d'azione sia asservita alla possibilità di osservare e interpretare gli eventi da una pluralità di punti vista differenti. La visione di un RPG ancora adesso in anticipo sui tempi.

Più che per l'ennesima bizzarria del FSS, *Saga Frontier 2* si distingue per i meravigliosi accostamenti delle tinte pastello con cui sono raffigurati i pittoreschi paesaggi del gioco

Romancing SaGa 3

Produttore: **Squaresoft**
Sviluppatore: **Interno**
Genere: **RPG**
Piattaforma: **Super Famicom**

SaGa Frontier

Produttore: **Squaresoft**
Sviluppatore: **Interno**
Genere: **RPG**
Piattaforma: **PlayStation**

SaGa Frontier 2

Produttore: **Squaresoft**
Sviluppatore: **Interno**
Genere: **RPG**
Piattaforma: **PlayStation**

Illustrazione: **Serena 'Strix' Marenco**

BIOHAZARD/RESIDENT EVIL ▌ PLAYSTATION ▌ 1996

Tarda serata di un giorno di fine marzo, anno 1996. Apro la porta di casa, una copia giapponese di *BioHazard* stretta nella mano destra. Giacca sul tavolo, scarpe in un angolo, entro in salotto convinto di sapere cosa fare. Chiudo la porta. Primo errore. Spengo la luce. Secondo errore. Disco dentro la console e tasto di accensione. Joypad stretto tra le mani, occhio vagamente fisso, le immagini dell'introduzione scorrono su schermo introducendomi per la prima volta agli orrori di Raccoon City. La scomparsa del Team Bravo. La missione di recupero del Team Alpha. L'arrivo in elicottero e l'assalto da parte del branco di cani. Infine la fuga nella misteriosa magione. Erano trascorsi sei minuti e già cominciavo a guardarmi alle spalle. Eppure ero solo in casa.

Davanti alla paura alcuni scelgono la fuga. Altri si fanno coraggio con l'incoscienza. Io decisi di non accendere le luci. Non solo perché cresciuto su una onesta tradizione di film horror. Ma anche perché era solo un videogioco. Mi ero ridotto ad avere paura di un videogioco? I primi passi di Jill Valentine mi presero di sorpresa. Nell'assoluto silenzio di quella villa disabitata, quel rumore ritmato uscì dallo schermo per entrare senza preavviso nel mio salotto, giusto in tempo per farmi voltare ancora una volta. Poi un susseguirsi di eventi marchiati a fuoco. L'incontro con il primo zombie. I colpi di pistola esplosi col cuore in gola. L'apertura lenta delle porte. Gli occhi si abituavano all'oscura schermata di caricamento, per poi essere assaliti dal lampo di luce della nuova locazione. E partiva la folle ricerca su schermo, in quei pochi decimi di secondo, con la vista ancora annebbiata, per capire dove fosse il pericolo. Una stanza vuota o una presenza? Ed era come ritrovarsi di fronte alla morte. Un ammasso di carne putrefatta che si aggrappa al collo, mentre alle tue spalle solo il buio. Non nel gioco, ma nel salotto. Ma io, ormai, dov'ero?

Dopo aver vagabondato per interminabili minuti, avevo già sfiorato più volte la crisi cardiaca. Ma quel corridoio mi avrebbe segnato. Entrato in quella nuova ala della casa, la tensione aveva raggiunto livelli di emergenza. Dopo pochi metri, ormai ero sicuro. In fondo, oltre l'angolo cieco, ci sarebbe stato qualcuno ad attendermi. Un passo alla volta. Un momento per guardarmi alle spalle. Il battito cardiaco accelerato. L'arrivo all'angolo. L'attesa. Ma quando cambierà l'inquadratura? È in quel momento che il tempo si è fermato. Un solo istante prima che un cane facesse irruzione nel corridoio sfondando la finestra in primo piano. Non potevo prevederlo. Nessuno poteva. Per un attimo persi la capacità di reazione. E fu il gelo. Fu in quel momento che mi resi conto che non ero pronto per *Resident Evil*. Ma forse qualcuno era pronto per *Resident Evil*?

Nello stesso anno

Nel videogioco

Quake (PC) sconvolge il concetto di multiplayer. Su Internet decine di clan si massacrano allegramente. Il mondo del gioco in rete non sarà mai più lo stesso.

Mario 64 (N64) sconvolge il concetto di videogioco. Milioni di videogiocatori compromettono la propria salute mentale cercando tutte le 120 stelline. Il mondo del videogioco non sarà mai più lo stesso.

Esce *Tomb Raider* (PS). Critica e pubblico festeggiano. Lara Croft diventa il primo modello di emancipazione femminile digitale. Con buona pace di Elaine Marley.

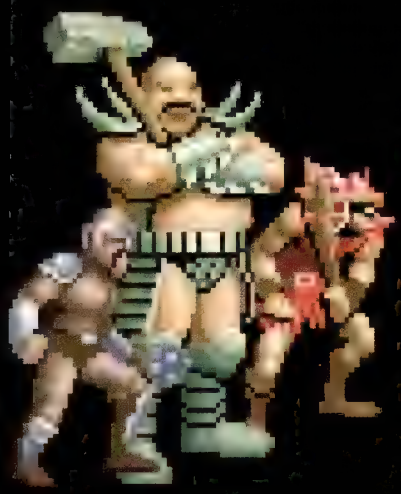
Oltre il videogioco

In Gran Bretagna è allarme sindrome della mucca pazza. La malattia è conosciuta sin dal 1985, ma le dichiarazioni del ministro della sanità inglese provocano un'isteria collettiva.

Theodore Kaczynski, ex-professore dell'Università di Berkeley, viene arrestato con l'accusa di essere Unabomber, l'inafferrabile bombarolo che per quasi due decenni ha terrorizzato l'America.

Todd Solondz vince il Sundance Film Festival con 'Fuga dalla Scuola Media' ('Welcome to the Dollhouse'), il più crudele film sull'adolescenza della storia del cinema.

'Indipendence Day' fa registrare al botteghino più di 300 milioni di dollari di incasso. Sarà ricordato come uno dei peggiori film di fantascienza di sempre.



Golden Axe

Videogiochi riscopre un titolo dall'importanza seminale

Coin-op | Sega | Interno | 1989

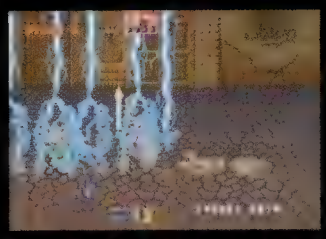
Molti associeranno Sega ai giochi di guida, e sono scusati. La softco giapponese ha però molto da offrire anche a tutti coloro che intendono impiegare i propri joystick in altri generi. Dopo aver trovato un ottimo equilibrio tra forma e sostanza nel recente coin-op *Altered Beast*, il medesimo team di sviluppo propone ora un nuovo picchiaduro. Non un sequel, come si potrebbe presumere, ma un titolo forte di un immaginario completamente nuovo.

Sin dalla prima occhiata è evidente che Sega ha alzato la posta in gioco, con una grafica meravigliosa, una palette di colori molto ampia e una colonna sonora ispirata. Interessante, anche se già vista, la possibilità di scegliere tra tre personaggi di matrice fantasy (un barbaro, un nano e una valchiria) dalle caratteristiche d'attacco molto differenti. Il peso tattico della loro diversità emerge non appena ci si getta nella mischia. L'azione è rapida, e oltre al solito attacco standard, ciascun protagonista può esibirsi in combo spettacolari che comprendono la possibilità di sferrare calci volanti, ruzzoloni e affondi, nonché di correre dando alla leva due colpetti nella stessa direzione, idea che risale a *Pac-Land*, ma che viene qui ricontestualizzata ingegnosamente. Grazie a un sistema di controllo intuitivo, le chance di azione offerte da queste mosse permettono di portare a casa la pelle anche quando circondati da un folto gruppo di orchetti bavosi. Sorprende anche la possibilità di montare in sella alle creature cavalcate dal nemico, e di sfruttarne i severi poteri d'attacco.

L'innovazione non si esaurisce qui: Sega ha incluso un sistema di incantesimi progressivi, potenziabili grazie alle pozioni abbandonate al suolo dai folletti presi a calci (sic). Più pozioni avrete al momento di scatenare l'incantesimo, più questo sarà devastante e graficamente spettacolare, fino all'evocazione di un enorme drago sputafuoco. Indovinare i momenti migliori in cui lanciare le magie è cruciale, soprattutto contro i minacciosi boss presenti al termine di ogni livello. Tra uno stage e l'altro è comunque possibile rimpinguare la propria scorta durante gli accampamenti, picchiando nuovamente i folletti che tentano di riprendersi il loro bottino.

Se il fascino del sistema di gioco è grande, con l'avanzare dei livelli le sorprese si fanno sempre più rade, e lo scontro finale giunge proprio un attimo prima che irrompa il nemico più temibile: la noia. Ma è così che Sega ha pensato il gioco: corto e brutale. L'ideale per le vostre cinquecento lire, insomma. Facile prevedere per *Golden Axe* un futuro ricco di sequel.

Voto: Sette su dieci



La possibilità di montare in sella ai 'destrieri' nemici permette di combattere alla pari (in alto). La potenza degli attacchi magici cresce in funzione del numero di pozioni raccolte

I primi livelli sono abbastanza facili, ma già dal terzo il gioco comincia a farsi duro, con la velocità e la resistenza dei nemici che cresce esponenzialmente. Come già in *Double Dragon*, si rivela salvifica la possibilità di scaraventare anche gli avversari più coriacei nei crepacci, qualora ce ne siano nei dintorni

Retrospettiva

Con i suoi seguiti e le sue conversioni per console e computer, il primo *Golden Axe* ha inaugurato una nuova tendenza nel genere dei picchiaduro a scorrimento. Scenari da favola, sfida per due giocatori in simultanea e innovazioni importanti come la possibilità di cavalcare i mostri dei nemici, sono caratteristiche che ben esemplificano la potenza di Sega in sala giochi nei tempi d'oro. Oggi può apparire rudimentale, ma quando uscì su Mega Drive per molti fu addirittura la killer application che bastò a preferire Sega a Nintendo.

forum

Lettere: Forum Videogiochi, Via Asiago 45, 20128 Milano
Email: videogiochi@futuremediaitaly.it
Web: http://forum.gamesradar.it

Tutto costa troppo o di più al giorno d'oggi. Lo dicono la televisione, la radio, i giornali, Internet. Costano troppo anche i videogiochi, sebbene né la televisione, né la radio e solo alcuni giornali e siti Internet ne parlino e se ne lamentino. Io ho una soluzione. Impraticabile, ovviamente, ma sempre di una soluzione si tratta.

Molti supermercati, ipermercati, megamercati attirano i clienti convincendoli che solo da loro si può trovare "la qualità al prezzo giusto". Se il prodotto non soddisfa, il cliente può cambiarlo, renderlo e così via. Il cliente considera comunque onesto e trasparente il comportamento dei vari super, iper e mega. Molte software house vendono i loro giochi spacciandoli per i migliori, ma cosa può fare l'incauto acquirente di un prodotto mediocre? Tentare di rifilarlo, usato, a qualcuno o conservarlo come promemoria nel caso di futuri, avventati acquisti. Le software house se ne lavano le mani dopo essersele ben sfregate.
Ma ecco la mia idea:
- il software viene venduto ad un costo basso, sufficiente a coprire le spese di supporto, confezionamento, distribuzione
- nel costo iniziale è previsto un canone di utilizzo per un certo numero di ore
- giunti alle X ore, se ci si arriva, si può decidere di rinnovare l'abbonamento o no
Ovviamente si potranno anche acquistare software che prevedano un canone forfettario affinché un gioco come *Winning Eleven* non costi migliaia di euro. Ma non voglio dilungarmi in elenchi di eventuali particolarità e/o eccezioni.

Questo sistema, dato il basso costo iniziale, contrasterebbe la pirateria, premierebbe il software migliore e boccerebbe quello peggiore. Per cui le software house mediocri si troverebbero nella situazione di scegliere tra il migliorare i propri prodotti o il chiudere con ovvi benefici per noi clienti finali. Insomma, un sistema scalfibile solo dalla disonestà di chi, certamente, tenterebbe di aggirarlo, cosa che comunque avviene anche oggi (nulla di nuovo, di non prevedibile e non contrastabile, quindi).
Un possibile futuro del divertimento elettronico?
Saluti.
Samuele 'Atchoo' Dodi

Se **Videogiochi** fosse un publisher si chiederebbe perché favorire un sistema simile al noleggio, che promette entrate piuttosto limitate per ogni singola copia del gioco.
Se **Videogiochi** fosse un game designer si chiederebbe perché non prolungare pretestuosamente il videogioco, confidando nell'ambizione dei giocatori di arrivare alla fine.
Se **Videogiochi** fosse un esperto di marketing si chiederebbe quanto questo modello di distribuzione aumenterebbe effettivamente il numero medio di videogiochi consumati.
Se **Videogiochi** fosse un esperto informatico si chiederebbe come far funzionare un simile sistema di abbonamento.
Se **Videogiochi** videogiocasse (come fa) si chiederebbe come sarebbe giocare con un tassametro accanto alla console.
S'i' fosse fuoco, arderei 'l mondo (Cecco Angiolieri).
Se fossi cane, bau. Se fossi gatto, miao. Se fosse tardi, ciao (Corrado Guzzanti).
E voi, se foste lettori di **Videogiochi**, cosa direste di questo sistema di vendita?

VIETATO AI MINORI DA FORUM

Inanzitutto complimenti per aver creduto in una nuova rivista che spazi tra le diverse piattaforme di gioco. Colgo l'occasione per inviarvi alcune considerazioni relative a videogiochi e maturità.

Solitamente i prodotti Nintendo e certi generi videoludici (e.g. platforms) vengono bollati come prodotti adatti agli infanti, al contrario dei giochi 'maturi': *GTA*, *Mortal Kombat*, *Devil May Cry* o *BMX XXX*. Si tende a considerare un prodotto come non adatto al bambino quando presenta sangue, riferimenti sessuali e violenza. Tali prodotti sono *di conseguenza* adulti, e marketing e promozione si basano sulla presunta maturità dei giochi in questione (Lara è figa perché è tettona, etc...). Si denota quindi come questi videogiochi siano in realtà mirati ad 'adulti wannabe' più che a persone mature; queste ultime preferiranno infatti tendenzialmente prodotti realizzati con cura, dove l'immedesimazione non è fondamentale per apprezzarne il valore, al contrario di un gameplay interessante ed ideato da game designer capaci ed intelligenti. Prenderei quindi in considerazione tre 'fasce' inerenti lo sviluppo evolutivo dell'individuo, a cui si associano diversi prodotti videoludici.
a) Adulti: videogiochi di qualità, gameplay profondo-interessante-innovativo.
b) Ragazzini/adolescenti: conta l'immagine del/la protagonista, l'immedesimazione è fondamentale; importante la presenza di punti di rottura con la società reale (splatter, *GTA*, etc...), l'aspetto 'cool' del prodotto (*Devil May Cry*, *Tomb Raider*, *PN 03*, etc...), la presenza di tematiche eroiche più o meno boriose. I soggetti vorranno inoltre dimostrare di non essere più bambini e negheranno alcuni articoli ("*Pokemòn*? Che schifo!").
c) Bambini: apprezzeranno i prodotti (a) quando non troppo 'cervellotici'. Crescendo diverranno 'adulti wannabe' e tenderanno al (b).

Da notare che le software house, soprattutto occidentali, creano a volte prodotti "for kids only", che in soldoni significa: cura nulla, gameplay ritrito ma super semplificato (si sa che i bimbi sono deficienti), investimenti assenti.

Da notare una certa differenza nell'approccio nei confronti dei bambini tra la società americanoccidentale e quella orientale. A tal riguardo si possono ad esempio confrontare i temi presenti nei film d'animazione Disney con quelli presenti nei film di Miyazaki.

In conclusione, a parte tali realizzazioni biecamente infantili (di solito presentano personaggi Disney o legati al mondo dell'animazione occidentale), i videogiochi in grado di interessare gli adulti sono gli stessi che interessano i bambini (Oooook, non stiamo parlando di *Myst*! Limitiamoci a giochi nativi console...), mentre esiste una fascia a parte atta ad accaparrarsi i risparmi dei ragazzini (a volte grandicelli) che vogliono guidare Ferrari ma non hanno soldi, derubare virtualmente vecchiette per ottenere tali soldi, caricare prostitute ma non ne hanno il coraggio, prendere a sprangate mostriciattoli di varia natura e dimostrare la propria forza, etc... ovvero quelli che i furbacchioni del marketing o accondiscendenti riviste del settore chiamano 'giochi adulti'.
Spero non voi...
Un saluto!
Giobbi

"La differenza tra un uomo e un bambino sta nel prezzo dei loro giocattoli"
Oscar Wilde

C'è chi non gioca *Super Mario Sunshine* perché è un gioco da bambini. E poi li ritrovi con lo sguardo perduto davanti ad un picchiaduro 3D di pessima qualità. Guardami, mamma, sono un eroe con tanto di mazza e spadone. Ma poi, fuori dallo schermo, mi faccio mettere i piedi in faccia dal primo che passa. Loser. Probabilmente il più cool dei videogiocatori è chi sa giocare in pubblico a *Klonoa* sorridendo delle urla del gattone Namco. Pociopò. Iappichì. Uapparù. La maturità di un videogioco è nella sua qualità. Tutto il resto sono frustrazioni da adulti wannabe.

GUERRA VIRTUALE DA FORUM/1

Il bisogno di scrivere questa lettera mi è nato durante la visione de 'Il cacciatore', di Michael Cimino (un film che ruota intorno alla guerra del Vietnam, uno dei capolavori della cinematografia mondiale – non la guerra, il film) e più precisamente dopo aver visto le scene più direttamente legate all'evento bellico in sé, quella del villaggio, in cui un Vietcong getta una bomba a mano in un rifugio sotterraneo pieno di civili,

> "Molte software house vendono i loro videogiochi spacciandoli per i migliori, ma cosa può fare l'incauto acquirente di un prodotto mediocre?"
>
> Samuele 'Atchoo' Dodi

e quella, celeberrima, della roulette russa. Sono scene molto forti, quelle più crude di tutto il film, quelle che ti fanno pensare a quanti orrori l'uomo è stato capace di commettere nel corso della sua esistenza; la domanda mi è quindi sorta spontanea (Lubrano docet): è giusto giocare alla guerra? È giusto divertirsi con un titolo ad ambientazione bellica? Più in generale, questo genere di giochi sono giustificabili? Sono 'moralmente ammissibili'? O sono da condannare, alla stregua di un film o di un libro che si compiacciono della violenza che raccontano, proponendola e promuovendola? Un *Soldier of Fortune* o un *Command & Conquer*, magari in futuro un *Full Spectrum Warrior*, promuovono la violenza come mezzo principale per la soluzione del gioco, te la fanno commettere con leggerezza, senza il fardello delle conseguenze, senza il macigno del senso di colpa derivante dall'aver ucciso una persona, un essere vivente, in un'altra realtà, ok, ma pur sempre in una realtà: le conseguenze dei nostri gesti non si fanno sentire nel mondo reale, ma in quello irreale, il quale, parlando per assurdo, esiste al di là dello schermo. Quel soldato nemico non c'è più, lo abbiamo ucciso; quella città non c'è più, l'abbiamo rasa al suolo (probabilmente insieme a tutti gli abitanti in essa virtualmente presenti). Divertirsi in questo modo, compiendo degli atti che nel mondo vero sono vietati (ma comunque commessi, sia chiaro), e spero riconosciuti dalla maggior parte delle persone come sbagliati, non sarà una mancanza di rispetto verso chi gli orrori della guerra li ha vissuti veramente? Verso chi è rimasto vittima di un omicidio? Verso chi ha perso una persona cara investita da un pirata della strada (*Grand Theft Auto* anyone, anche se non è a sfondo bellico?).

Come volevasi dimostrare non ho la risposta a questo problema, anche perché in merito sono vittima di un 'conflitto di interessi': infatti, se da un lato, in linea di principio, stigmatizzo e non approvo la violenza nei videogiochi, soprattutto quando commessa con leggerezza e gusto perché svuotata delle sue gravi ripercussioni, da un lato non nego di essermi divertito assai con i titoli 'adulti' e di trarne divertimento tuttora (e penso anche in futuro); se ci fosse più consapevolezza di cosa il nostro atto virtuale comporti, forse ci sarebbe evoluzione nel videogioco, perché esso ci spingerebbe a riflettere sulle nostre azioni, azioni non più guidate da cieche finalità, ma dalla nostra più profonda coscienza.
Saluti,
dr_spengler

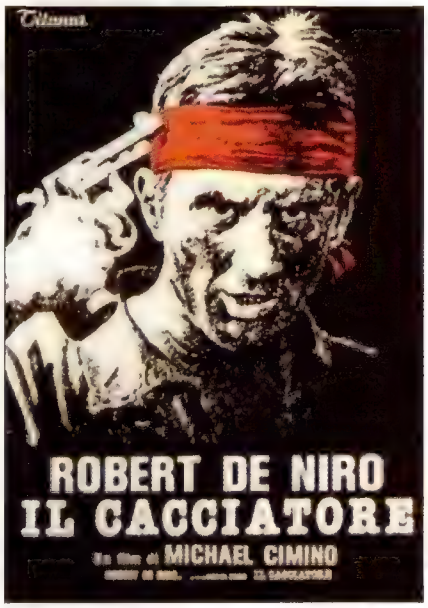
Il kantiano dr_spengler ripercorre i luoghi della videoetica. E lo fa sollevando una questione di interesse primario per il futuro del videogioco. **Videogiochi** aveva deciso di non dare risposta a questa missiva, proprio per favorire l'apertura di un dibattito svincolato dalla sua opinione. Poi un collega ha inviato in redazione la bozza di un articolo in lavorazione. È il racconto di un viaggio in Normandia. Esattamente nei luoghi dello sbarco del 1944. Ma soprattutto è una piccola risposta. La parola a Gunny...

GUERRA VIRTUALE DA FORUM/2

C'è sempre qualcosa di sinistro nell'involucro in cui l'uomo racchiude la propria storia. Sono tornato dalla Normandia nell'estate del 1994. Riportai con me un piccolo oggetto, una specie di giocattolo che emetteva uno schiocco metallico, e che i paracadutisti della 101a aviotrasportata USA chiamavano 'cicala'. Serviva loro per riconoscersi senza rischio durante le operazioni notturne. L'avevo acquistato in un museo bellico poco distante dalle scogliere di Pointe du Hoc. Non lasciai in pace per un istante i miei genitori durante il viaggio di ritorno, suonavo la cicala ogni trenta secondi. Ma sono una persona disordinata e, una volta tornato a casa, non tardai a perderla. L'ho ritrovata solo l'anno scorso, mentre gettavo via alcuni ricordi d'infanzia. Mi è sembrata un po' strana, molto più piccola e povera; era quasi un tesoro per me, quando l'avevo comprata. Oggi le mie disponibilità economiche sono un po' diverse. Possiedo un telefono cellulare, e posso contattare chiunque in tutta Europa nel giro di dieci secondi. I seimila ragazzi che la notte del 5 giugno 1944 si gettarono da degli alianti di cartone, per riconoscersi nel buio, avevano solo un giocattolo che io per 8 anni avevo dimenticato in mezzo ai mattoncini Lego...

Per la prima volta, sentii dentro qualcosa di sinistro. Quell'oggetto davvero non stava bene in mezzo ai miei giocattoli. Perché non era un giocattolo, benché me lo avessero venduto come tale. Forse ero cambiato io. Ne erano successe di cose in quegli otto anni. Alcune delusioni. Una certa maturazione personale. 'Salvate il Soldato Ryan'. Non faccio del revisionismo: lo sbarco in Normandia è stato una fortuna per l'Europa e per il mondo intero. Ma qualcosa comunque mi sembrava stonato. Quell'oggetto non aveva niente a che fare con il ricordo o la gratitudine verso chi quel giorno era morto. E non era neppure quello lo scopo per cui mi era stato venduto. Non ci trovavo niente di immorale o riprovevole. Quei soldi probabilmente erano serviti per il mantenimento del museo. Allora perché quella sensazione non se ne andava? E perché rispuntò fuori alcuni mesi dopo, mentre provavo in un ipermercato la demo di *Medal of Honor: Frontline*?

All'inizio andava tutto bene: reduce da *Halo*, in un minuto mi ero ambientato. Ero una scheggia, avevo già un'idea precisa di come infilarmi in un grosso bunker che svettava sulla spiaggia. Ah, di che spiaggia si tratta? Mi accorsi di trovarmi ad Omaha Beach, nel settore Dog Green. Un brivido: otto anni prima io ero stato su quella spiaggia. L'avevo calpestata, e avevo visitato quello che rimaneva di una batteria di grossi pezzi di artiglieria tedeschi a pochi chilometri da lì. Delle lunghe, pesantissime canne nere che sbucavano da una collina di cemento. Mi sono accorto che



'Il cacciatore' (The Deer Hunter, 1978) di Michael Cimino, con Robert De Niro, John Savage, Christopher Walken e Meryl Streep. Michael, Steven e Nick, tre giovani operai della Pennsylvania, ricevono la chiamata per il Vietnam. Michael tornerà da eroe, Steven da invalido, Nick non tornerà. Perso tra le case da gioco clandestine di Saigon, continuerà a sfidare la morte ogni notte, nel gioco della roulette russa. Un solo colpo in canna. Pistola puntata alla tempia. Dito sul grilletto. Click. Ma è rispettoso parlare di guerra in un film? E in un videogioco?

non mi stavo più divertendo. Mi sembrava che qualcuno avesse cercato di ricostruire un mio ricordo con poligoni e texture, e che lo vendesse a 59 euro sullo scaffale di un ipermercato. Poco più in là una commessa si affaccendava nel cercare di rifilare *GTA Vice City* ad un ragazzetto. Se il ragazzetto avesse chiesto un gioco di guerra, magari la commessa gli avrebbe proposto l'acquisto di quella Omaha Beach poligonale. Il bambino avrebbe ricordato poco di quanto ascoltato svogliatamente dall'insegnante nel mezzo di una classe rumorosa.
Un nome, forse: Normandia. Poco altro, immagino.

Per il bambino del supermarket, *Medal of Honor: Frontline* avrebbe rappresentato l'unico mezzo per imparare qualcosa sugli eventi del 6 giugno '44.
Il suo unico ricordo degli avvenimenti sarebbe stato il livello di un videogioco, in cui un soldato in tuta verde deve uccidere soldati in tuta grigia. Almeno finché non sarebbe arrivato un amico a giocare un doppio in splitscreen.

Per molti mesi un team di tecnici aveva lavorato sodo alla ricostruzione dell'evento bellico. Il realismo storico, visivo e sonoro, sarebbe stato superiore a

> "È giusto divertirsi con un titolo ad ambientazione bellica? Più in generale, questo genere di giochi sono giustificabili? Sono 'moralmente ammissibili'?"
>
> dr_spengler

RISPOSTE DA ALT-FAQ

Domanda: A cosa servono le barre di caricamento nei videogiochi, se poi queste si riempiono in maniera casuale?

Risposta: Quando acquistiamo un titolo per una qualsiasi attuale piattaforma di gioco, sappiamo con certezza che la troveremo sempre e inesorabilmente, e ci interromperà senza pietà. È quella maledetta barra di caricamento che si riempie casualmente sempre di più fino allo scoccare della sua fine che coincide con l'inizio del nostro divertimento.
È quella maledetta che alle volte ci fa soffrire per l'attesa.
È quella maledetta che è l'esatto opposto della nostra vita, perché il meglio viene dopo.
È quella maledetta che alle volte ti fa aumentare la rabbia.
È quella maledetta che alle volte si camuffa in porta e alle volte si nasconde nel buio facendo sentire soltanto i suoi pesanti passi.
È quella che ti guarda dall'alto con il ghigno stampato sul volto perché sa che tu aspetti soltanto la sua fine.
È quella maledetta che dovremo sopportare ancora per un bel po' e senza fiatare se non vogliamo che si incavoli e ci lasci piantati a metà.
Mancherebbe a qualcuno se non ci fosse?
Romano 'R11'

qualunque cosa gli avesse detto la sua insegnante nei 15 minuti di tempo che il programma scolastico concede ai fatti del '44. Ma nel retro della copertina, prima di iniziare, avrebbe letto frasi del tipo: "usa fino a 14 armi contro dei nemici realistici" o "esaltati immergendoti nei più sanguinosi scontri armati del fronte occidentale".

No, decisamente non mi stavo più divertendo. Così tante cose da insegnare, e così poco buon senso nel presentarle. C'è sempre qualcosa di sinistro nell'involucro in cui l'uomo racchiude la propria storia. Perché mai come ora, l'uomo avrebbe i mezzi per raccontarla come merita.
Gunny

PROGRESSISTI & CONSERVATORI DA FORUM/1

Sono un appassionato di videogiochi un po' cresciutello forse (37 anni!!!), ho appena finito di leggere l'articolo stilato da Mr. Biffo sul numero 1 della vostra rivista (...a proposito, complimenti veramente, è un ottimo lavoro!!!), e non posso fare a meno di esprimere la mia solidarietà nei confronti dei concetti espressi nel suddetto articolo.

Ha perfettamente ragione quando afferma che "ci vogliono" inculcare questo cavolo di gioco-online. Secondo il mio modestissimo parere, tutto questo ed altro che sta accadendo ultimamente nel nostro amato mondo dei videogiochi (leggi giochi su telefonini) non fa altro che snaturare completamente questo fantastico universo. Ho avuto già modo di esprimere questo mio parere su altre testate ricevendo critiche a riguardo. Ragazzi, il videogiocare, il mondo del videogiocatore non è questo!!! Si sono persi i valori fondamentali quali l'attesa dell'uscita di un gioco (adesso grazie ad Internet te lo puoi scaricare tranquillamente ed ottenere la tua amata 'pizzetta'), l'emozione che provavi quando andavi verso il tuo negozio di fiducia dove da lì a poco avresti avuto fra le mani la tua ambita copia, e mai come in quel momento ti è sembrata così lunga la strada del ritorno a casa, perché non vedevi l'ora di provare il tuo nuovo acquisto. L'odore del nuovo che emanava la carta del gioco... e tante altre cose e piccole emozioni sulle quali molti rideranno. Ma vi assicuro che oggi tutto questo non c'è più! È un bene? È un male? Non sono io certo nella facoltà di sentenziare, però posso dire una cosa, forse scontata: a me questo mondo così come lo si vuole impostare e così dove lo si sta portando non piace, ed è forse proprio da qui che nasce il rifiuto dell'online, che per quanto si voglia dire, non fa parte della logica di chi aveva una console a casa, il famoso tipo strano, un po' estraniato dal mondo e 'diverso' dalla massa. Forse potrà sembrare un po' brutta come frase, ma la generalizzazione del fenomeno videogioco, fautore principale la PlayStation e le sue pizzette, avrà sicuramente portato dei vantaggi a livello economico (soprattutto alla Sony), ma ha portato anche allo snaturamento di questo fantastico quanto delicato mondo dagli equilibri facilmente inclinabili. Grazie per aver letto sino a qui. Ciao.
Walter 66

C'è un lato romantico in ognuno di noi. Quando questo prende il sopravvento vuol dire che siamo innamorati. O che è trascorso molto tempo. In questo caso pare che Walter sia innamorato del videogioco. Da molto tempo…
Per molti, l'online gaming non rappresenta un diretto nemico. È solo uno dei tanti elementi di evoluzione del videogioco. Ma questa volta il popolo del VG ha paura che il videogioco tradizionale cambi per sempre. E si è diviso tra videoprogressisti e videoconservatori. Il videogioco cambierà. Non è giusto o sbagliato: cambierà perché è normale che sia così. Ma quello che importa è che nessuno può imporre dall'alto. L'industria del videogioco propone. Il popolo del VG, se decide di farlo, accoglie. Tutto il resto non conta, come disse l'inventore dell'abaco.

PROGRESSISTI & CONSERVATORI DA FORUM/2

Un uccellino si è posato sulla mia spalla l'altro giorno. Avrei pensato ad una campagna promozionale di acque minerali, e invece l'animale mi ha fatto notare una cosa interessante. Mi ha detto pressappoco: "Se ci pensi il videogioco fino ad oggi ha sempre avuto come suo scopo ultimo il far divertire. Non sarebbe ora di sparare più alto? Pensaci, ci conto". Poi se n'è volato da dov'era venuto. Ho pensato che aveva proprio ragione. Ho pensato alla contrapposizione tra il far divertire e il far vivere un'esperienza come scopo del videogioco.

Fino ad oggi il videogioco era pensato per divertire, e lo si capisce da come la realtà di una situazione comunque immaginaria fosse costantemente alterata a tal scopo. Penso, e non solo io, a *Silent Hill*. Posso immaginare per assurdo che un tipo indifeso e spaurito si ritrovi in una cittadina fantasma piena di mostri cattivissimi. Ma mi è più difficile, inquadrando quella realtà fittizia, immaginare enigmi cervellotici tipo *Tomb Raider* in ogni aula della scuola o pensare che il mio personaggio cacasotto abbia il coraggio di prendere un badile (o un fucile!) ed affrontare quei mostri. In *Silent Hill* quindi finiamo per gioire dopo aver risolto un enigma e affrontiamo ogni più malefica aberrazione con lo spirito di un Dante che affronta rassegnato le centinaia di nemici che gli capitano intorno. In definitiva, ci divertiamo passando anche attraverso l'esperienza della paura e della tensione date dal contesto e dall'orientamento del titolo. Il divertimento come scopo ultimo. Non sarebbe ora di sparare più in alto?

Videogioco come immedesimazione in una situazione, vivere un'esperienza come scopo del videogiocare, indipendentemente dal passaggio attraverso le risate e la gioia. Le sensazioni positive che il videogioco vuole generare non sono le uniche che un'opera d'arte e d'ingegno può trasmettere. Un film drammatico trasmette drammaticità. Ed ecco che quel *Silent Hill* diventerebbe una fuga adrenalinica ma lenta, terrificante come la nebbia che invade quella cittadina. Non ci sarebbero da raccogliere cinque sigilli colorati, non ci sarebbero pianoforti da suonare, ma ogni stradina trasmetterebbe le sensazioni che trasmettono le prime scene del primo *Silent Hill*, quando il nostro eroe accende il fiammifero. E il *Medal of Honor* dell'eroe Patterson diventerebbe il *Call of Duty*. E *Unreal* che diventa *9.11 Survivor*? Concettualmente ci siamo, moralmente è tutto un altro paio di maniche. Sta di fatto che una svolta si comincia ad intravedere, sempre ed esclusivamente a mio modestissimo parere.
Greven
semprepieni@hotmail.com

C'è un lato ambizioso in ognuno di noi. Quando questo prende il sopravvento vuol dire che crediamo fortemente in qualcosa. O che vogliamo di più. In questo caso pare che Greven creda nel videogioco. E che voglia qualcosa di più…

> "Se ci pensi il videogioco fino ad oggi ha sempre avuto come suo scopo ultimo il far divertire. Non sarebbe ora di sparare più alto? Pensaci, ci conto"

Un uccellino sulla spalla di Greven

Per molti, il videogioco non rappresenta niente altro che un semplice intrattenimento. È solo uno dei tanti hobby con i quali ingannare il tempo. Ma negli ultimi anni il popolo del VG ha iniziato a cercare esperienze più complesse del classico scontro a *Pong*. E si è diviso tra videoprogressisti e videoconservatori. Il videogioco cambierà. Non è giusto o sbagliato: cambierà perché è normale che sia così. Ma quello che importa è che nessuno può imporre esperienze di gioco che prescindano totalmente dall'intrattenimento. L'elemento ludico continuerà a far parte di ogni videogioco che possa essere definito tale. Poi potrà rappresentare un elemento portante, come nella maggior parte dei titoli contemporanei, oppure servire da cavallo di Troia per esperienze audiovisive più ampie. Ma non sarà mai possibile escluderlo totalmente. È il momento di andare oltre? Sicuramente sì. Il game designer proponga. Il popolo del VG, se deciderà di farlo, accolga. Tutto il resto saranno buchi nell'acqua, come disse l'addetto alla piattaforma petrolifera.

PROGRESSISTI & CONSERVATORI DA FORUM/3

Cara redazione di Videogiochi, noto che l'avvento del gioco online per console ha creato diversi malumori fra molti videogiocatori. La mia esperienza con i videogame nasce circa quindici anni fa con il mitico C64, e per tutti questi anni l'unico vero antagonista delle mie partite è stata la CPU. Purtroppo i miei amici non hanno mai avuto la mia stessa passione, ma questo per me non era un gran problema. La possibilità di sfidare una mente umana semplicemente collegandomi in Internet mi dà grande gioia e allarga il godimento che posso provare da un gioco. Nasceranno sicuramente problemi di diversa natura, ma questo lo scoprirò e risolverò a suo tempo. Se tutte le mie aspettative saranno deluse tornerò ad essere quello che sono sempre stato: un single player. Benvenuto online gaming.
Enrico 'chirux'

C'è un lato in ognuno di noi, come disse il quadrato. Piuttosto, cosa dicevamo di progressisti, conservatori, apocalittici e integrati? Mah, chi si ricorda. Benvenuto online gaming. La tua camera è da questa parte, il televisore è in fondo, la console appena sotto. Non fare troppi danni. E quando vai via lascia tutto come hai trovato. Ma a proposito: ma alla fine vai via?

DENTRO IL LABIRINTO DA FORUM

L'uomo muore, ma il videogioco continua a interagire. C'è qualcosa di perverso in tutto ciò? Se un programmatore atipico (Kojima anyone?) volesse tramandare ai posteri qualcosa che noi ora non comprendiamo esattamente, i risultati sarebbero interessanti. Interessanti perché, a differenza del libro, si avrebbe la possibilità di reinterpretare e quindi rivalutare non un testo, ma un'interazione, magari con risultati diversi da quelli della modalità di lettura a cui siamo abituati più o meno da 5000 anni.

Quando Galileo Galilei, nel suo celebre 'Dialogo sopra i due massimi sistemi del mondo' affermò le teorie che noi tutti sappiamo, ci vollero molti decenni per capire che la condanna della chiesa cattolica all'abiura del famoso scienziato era sbagliata. Ma una interpretazione 'nuova' di un'interazione 'vecchia' cosa potrebbe comportare? E soprattutto, sarebbe più o meno simile a quella di un libro?
Distinti saluti,
Perrito

"Un libro racconta un modo di pensare.
Un videogioco richiede di pensare in un modo"
un saggio del nostro tempo

Ad ogni tempo e luogo corrisponde un modo di pensare. O per meglio dire: una cultura. Per certi versi la cultura è come un labirinto per topi da laboratorio. Un luogo dove ogni scelta conduce verso determinate conseguenze. Molto semplicistico, chiaro, ma può aiutare ad orientarsi. Chi legge un libro è come uno scienziato che osserva dall'alto il labirinto dei suoi topi. Chi gioca un videogioco, al contrario, è un topo. Ed è dentro. Non può rimanere a guardare, deve decidere. Ogni videogioco, da questo punto di vista, è un labirinto virtuale: un luogo dove ogni scelta conduce verso determinate conseguenze. Può trattarsi di *Doom*, nel quale le uniche scelte consistono nel quando e dove sparare. Oppure può trattarsi di *The Sims*, nel quale ci si trova all'interno di un vero e proprio micromondo. Un micromondo con una sua cultura...

Giocare ad un videogioco significa ripercorrere il modo di pensare di colui che lo ha realizzato. E in questo modo prendere coscienza di cosa lui consideri giusto e sbagliato. Proprio perché i videogiochi disegnano mondi con una propria coerenza, spesso ricalcata su quella del mondo reale, nei quali è possibile immergersi completamente. Tra 500 anni i nostri pronipoti rigiocheranno i videogiochi contemporanei e si ritroveranno in mondi virtuali con precise regole e norme morali. In quel momento daranno, come la definisce lo storiografico Perrito, "una interpretazione nuova di un'interazione vecchia". E se un game designer avrà creato un labirinto con una sua coerenza alternativa, che oggi fatichiamo ad interpretare, tra 500 anni qualcuno potrà rivisitare il suo pensiero. Non osservandolo dall'alto, ma esplorandolo dall'interno. Generazioni di topi impegnati a perlustrare labirinti sempre diversi. Siamo uomini o caporali, si chiederebbe Totò. Siamo topi o videogiocatori, si chiede **Videogiochi**...

VG CULTURE DA FORUM

Ave a tutta la redazione di **Videogiochi**. Scrivo questa email perché è cosa buona e giusta popolare la posta fin dall'inizio, ma anche per portare una singolare testimonianza di natura videoludoscolastica. Ho

'La morte dei miracoli' (1997), di Frankie Hi NRG. Da 'Quelli che benpensano': "Sono quelli che di sabato lavano automobili che alla sera sfrecciano tra l'asfalto e i pargoli, medi come i ceti cui appartengono, terra-terra come i missili cui assomigliano. Tiratissimi, s'infarinano, s'alcolizzano e poi s'impastano su un albero - boom! - Nasi bianchi come Fruit of the Loom che diventano più rossi d'un livello di *Doom*...". Nel videogioco, spesso rossosangue come un livello di *Doom*, c'è spazio per quelli che benpensano?

affrontato di recente (e con dodici mesi di ritardo, er...) l'esame di maturità, e mi sono presentato ad una commissione di illustri sconosciuti (poiché ero esterno) con una tesina chiamata 'Il Videogioco Come Nuovo Codice Comunicativo'. Come il nome lascia intuire, si tratta di un'analisi (basata sulla mia esperienza personale, su alcuni articoli/saggi pubblicati su Ring dai miei colleghi e sui saggi contenuti in 'Per una cultura del videogioco', a cura di MBF) del medium sotto il profilo di una neo acquisita comunicatività. Un lavoro sicuramente modesto, ma piuttosto coraggioso nell'affrontare argomenti tabù all'interno di un edificio scolastico.

A dispetto dei timori iniziali, e pur dovendo scendere a compromessi (si trattava pur sempre di un esame multidisciplinare), devo dire che l'argomento è stato preso con inaspettata serietà dalla commissione esaminatrice, che ha ascoltato per 25 minuti abbondanti le mie farneticazioni su titoli come *MGS2*, *Rez* o *The Sims*, partecipando attivamente alla trattazione di argomenti come il controllo dell'informazione o la spersonalizzazione dell'individuo, riconoscendo apertamente anche al videogioco una certa dignità comunicativa. Invito dunque chi fosse interessato a contattarmi per prenderne visione in formato PDF, nella speranza che il mio fortunato tentativo possa incoraggiare chi, pur accarezzando l'idea di discutere di videogiochi all'esame, ha sempre ritenuto più opportuno propendere per argomenti più classici. Credo che quello di creare "una coscienza collettiva del valore del medium videogioco" sia un compito che devono prendersi in

> "La possibilità di sfidare una mente umana semplicemente collegandomi in Internet mi dà grande gioia e allarga il godimento che posso provare da un gioco"
>
> Enrico 'chirux'

Alt-FAQ
Domande Alternative

1 Esiste, nell'anno di grazia 2003, un gioco che contenga quello spunto di originalità, quel tocco di classe, quella zampata del genio, quell'ancheggio da velina, quel cross pennellato di zidane, quel qualcosa, insomma, che renda ben spesi i 50 e passa euri necessari per accattarselo?
[melaQ dal forum di GamesRadar]

2 Prendere due di picche nei simulatori di appuntamenti prepara a prenderli anche nella vita reale?
[Atchoo dal forum di GamesRadar]

3 Gioco ai videogiochi da vent'anni e ti assicuro che più passa il tempo più mi diverto. Il fatto che ne parlino tutti è perché i VG sono usciti dalla cameretta e sono diventati un fatto culturale. Non è meglio?
[alegalli dal forum di GamesRadar]

4 Cosa pensate abbia dato la svolta al mondo videoludico, facendolo diventare un fenomeno di massa, da alcuni ritenuto addirittura culturale?
[Vulcan Raven dal forum di GamesRadar]

5 Ho sempre visto il mondo dei VG per PC completamente distaccato da quello per Console. Quanti di noi hanno paura che questi due mondi prima o poi si uniscano?
[naked dal TFP Forum]

6 Scrivendo di videogiochi è possibile adempiere a tutte le barbare usanze connotate nell'espressione 'tirare il mese'?
[Proposta da Davide Bolzoni]

7 Preferivate Sega quando era anche una hardware house o adesso che è solo una software house?
[Proposta da Andrea Lorenzini]

Inviate le vostre risposte o le vostre domande alternative a **videogiochi@futuremediaitaly.it**

primo luogo gli appassionati, e non solo le redazioni delle riviste più lungimiranti, iniziative coraggiose come quelle portate avanti da buona parte della cricca dell'ormai defunta Super o nugoli di aspiranti filosofi sparsi per i forum del World Wide Web.
Ancora auguri per la rivista.
Gatsu
Redattore di www.project-ring.com
gatsu@project-ring.com

Come scrisse una volta un saggio del nostro tempo: "Non chiederti cosa può fare per te il Videogioco, chiediti cosa puoi fare tu per il Videogioco". John F. Kennedy si rivolterà nella tomba.

Se oggi il maturo Gatsu può parlare di Kojima di fronte ad una sacra commissione, tutto questo è Bene. Se oggi in tutta Italia molti presentano tesi di laurea sul videogioco, tutto questo è ancora Bene. I primi a diffondere la cultura del VG (perdonate l'accostamento blasfemo dei due termini) sono stati i più coraggiosi. I secondi avranno uguale onore per la loro opera. Gli ultimi saranno i primi.

La comunità del videogioco è molto singolare. Anni di incomprensione e di pessima considerazione sociale, trascorsi ad agire nell'ombra e nel tentativo di diffondere una cultura alternativa, ci hanno reso simili alle minoranze che, nel corso della storia, hanno combattuto per i loro diritti. Noi siamo il black power senza guanto nero ma con il joypad in mano. Siamo le forze di opposizione durante il ventennio fascista, ma senza un Aventino. Siamo convinti di aver subito un'ingiustizia e che ora qualcosa ci sia dovuto. Noi siamo la 'cultura alta' del videogioco. E ora che si è formata una potente 'cultura bassa', abbiamo paura di rimanere fuori dai giochi. Abbiamo paura di non essere più noi a decidere. Ma voi avete paura di non essere più un videogiocatore medio?

FUTURE INDUSTRY DA FORUM

***Killzone* è decisamente** interessante come prodotto, anche per me che non macino FPS, ma soprattutto eccezionale dal punto di vista grafico. Ad un certo punto dell'anteprima penso: ma se questa potrà essere la norma nel futuro, quante saranno le case capaci di sostenere certi oneri di sviluppo? Non penso che *Killzone* sia costato poco. Anzi. Già mi stupisce che a svilupparlo sia stata una software house sconosciuta come la Guerrilla. A tal proposito: andando avanti negli anni ci saranno possibilità per le piccole neonate case di VG di 'sfondare'? Secondo me no. IMHO i piccoli sviluppatori saranno costretti ad essere inglobati nelle software house più grandi e con più sostanze alle spalle... con conseguente calo creativo. Se più persone lavorano ad un progetto le idee sono di più e la componente creativa aumenta, ma questo vale nei team non troppo estesi: quando tutti i team dovranno avere alcune decine di membri non si potrà più ascoltare l'opinione di tutti e quindi il percorso creativo seguirà inevitabilmente le direttrici imposte dal designer e dal creatore del concept, con minimali contributi da parte del resto del team.
Ricapitolando: sparizione piccole software house, minore varietà dell'offerta ludica (anche perché il numero di titoli saranno comunque minori, visto il dilatarsi dei tempi di sviluppo, già sottolineati nello speciale Future Gaming), minore possibilità di entrare nell'industria. A tal proposito una piccola parentesi sull'Italia. In altre nazioni ci sono già software abbastanza grandi ed affermate, che possono permettersi lo sviluppo di titoli di nuova generazione. Le nuove leve avranno quindi dei punti di riferimento sul territorio nazionale (Atari per Francia, Codemasters per UK, etc.). Ma in Italia? In una nazione senza software house di rilievo è possibile che nascano nuove possibilità per dei giovani che vogliono entrare in questa realtà? Possono nascere software house in una nazione in cui i videogiochi non sono ancora visti come una reale prospettiva di lucro per i finanziatori? O vedremo come sempre la migrazione dei nostri talenti verso l'estero, lontano dall'ottusità italiana? Mi astengo, tanto la risposta è scontata... Sono già onorato che *Killzone* nasca in Europa. Nonostante io non c'entri nulla con gli olandesi. Bah, torno a giocare ad *ICO*, sperando che prima o poi una poesia del genere sia firmata da italiani. Ah, riguardo al future gaming: penso che non serva a molto interrogarsi su queste cose, visto che sarà difficile per noi vedere vere rivoluzioni. Sebbene interessante come argomento, penso che fantasticare sul futuro adombrerebbe ciò che ho ora, quindi no, grazie. Ciao ciao **Videogiochi**, a risentirci...
v3c
vitto84@libero.it

Potere alla parola, ridondava Frankie Hi-NRG. Potere all'idea, scrive **Videogiochi**. L'accesso all'industria del videogioco, come sottolinea l'economico Vectorman, è molto più complesso rispetto al passato. Il tempo mitico dei bedroom coder è finito, ma il potere dell'idea conta ancora. Dove un tempo c'era un panorama desolato, oggi ci sono Atari, Codemasters o Rare. Ognuna di loro ha proposto le sue idee. Ed è uscita vincitrice. In futuro, nella landa italiana (al momento terra di designer emigranti), potrebbe trovare posto una realtà simile. Basta partire dalla fondamenta. Per coltivare una software house servono cultura, idee e soldi. Come dire: terreno fertile, semi e acqua. A ciascuno il suo, come direbbe Sciascia. Alla stampa specializzata il compito di intessere una cultura del videogioco. Agli aspiranti creatori di videogiochi il compito di portare nuove idee. Ma i soldi? Il Ministero della Cultura francese ha stanziato nei mesi scorsi 4 milioni di euro per supportare i giovani game designer transalpini. Un'iniziativa del genere può trovare riscontro nel nostro Paese? Signora Letizia Moratti, ministro dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca Scientifica, c'è spazio per il videogioco nella cultura italiana?

"Credo che quello di creare 'una coscienza collettiva del valore del medium videogioco' sia un compito che devono prendersi gli appassionati, non solo le redazioni delle riviste"
Gatsu

Zinedine Zidane (Marsiglia - 1972), calciatore. Ha militato, tra le altre squadre, in Bordeaux, Juventus e Real Madrid. Per alcuni è l'erede di Michel Platini. Per altri uno dei giocatori più sopravvalutati degli ultimi dieci anni. Se fosse un videogioco sarebbe *REZ*: singolare in foto, splendido in movimento, profondamente stylish durante il gioco.

BREVI DA FORUM

Sono impazzito di piacere leggendo Future Gaming, che spero continui in eterno. M'ha mandato fuori di testa e volevo dire al riguardo che nel mercato del futuro ci sarà sicuramente la donna! Nel senso che l'indipendenza & il girlpower saranno decisamente un obiettivo di proficuo successo futuro. Ad oggi, una donna su 1000 uomini s'interessa ai VG. Far cadere quest'ultimo tabù sarà la vera next-gen.
Beren75

Le ragazze che giocano ai videogiochi sono meno rare di quel che ci vorrebbero far credere, come si può facilmente constatare entrando in qualunque sala giochi. Il problema, come mi diceva la mia amica Nime, sviluppatrice di un gioco multipiattaforma, *Nikibat*, che dovrebbe vedere la luce nel 2005, è che le ragazze giocano ma non consumano.
Cioè: condividono la console del proprio ragazzo ed è quasi sempre lui ad andare al negozio a comprare i giochi. Per cui la clientela appare ancora prevalentemente maschile ai dati di vendita. Ma forse qualcuno si è già accorto che la realtà è ben diversa. Fors'anche per questo i giochi con protagoniste femminili stanno cominciando a invadere il mercato. Non credo che la maniacalità maschile sia l'unica ragione, o almeno... SPERO!
Hypercat

La videogiocatrice c'è, ma non si vede. Gioca, ma non si mostra. Ma legge? E legge **Videogiochi**? Videogiocatrice nell'ombra, se stai scorrendo queste righe, **Videogiochi** wants you. Indice puntato verso l'esterno pagina, enorme cappello in testa, questo luogo di discussione attende contributi da parte di videogiocatrici. E intanto sfuma in nero. Questo è stato il numero di novembre. Felici di avervi intrattenuto. O di avervi fatto pensare. Sarà un lungo viaggio. Molto lungo. Preparatevi. Fade out. Nero...

BREVI DA GAMESRADAR.IT

Titolo post: Sensi di colpa...
Autore: dash
Vi è mai capitato almeno una volta di provare dei sensi di colpa in un videogioco?
Se sì, perché?

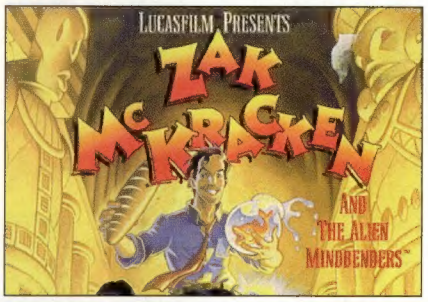
Autore: melaQ
In *ZakMcKracken* [foto 01] su Commodore 64. La prima volta che ci ho giocato ho usato la mazza da golf sullo scoiattolo a due teste, e Zak ha detto "l'ho ucciso". Mi sono sentito tremendamente in colpa.

Autore: First Children
In *GTA Vice City* [foto 02], quando ho buttato una granata in mezzo alla discoteca del Malibù... non mi aspettavo che morissero tutti!

Autore: clank
Sì, in *Metal Gear Solid 2* [foto 03]. Avevo preso di fronte un nemico e lo tenevo sotto tiro con la mia socom. Mi implorava di non sparare (Please DON'T SHOT), ma non volevo lasciarlo vivo. Il mio colpo gli ha trapassato la tempia. Ho provato immensa gioia, immenso dolore.

Autore: Alegalli
La prima volta che ho sparato a un nazista alla testa, in *Medal of Honor* [foto 04]. Un po' infantile come cosa, è vero. Forse sarà il fatto che quella guerra è una guerra vera e atroce. Ma in effetti mica era il primo gioco così realistico. Non so perché. Ma ripenso a quel disagio tutte le volte che si parla di censura e balle varie.

Autore: theblackpages
I civili in *Mafia* [foto 05]. Mi fanno una rabbia! Li uccido perché mi fa troppo male sentirli implorare. Allora cresce il senso di colpa, e per contenerlo mi distraggo uccidendo altri civili. Ma il senso di colpa, ovviamente, continua a crescere. E nella mia versione di *Mafia*, le città sono insolitamente deserte. C'è da dire che spesso, per evitare la mia macchina, balzano all'indietro, ma anziché scansarsi, si fanno pestare mentre io cercavo di risparmiarli. Allora altro che senso di colpa: metto la retromarcia e ci sgommo di sopra.
NB: la violenza espressa nel mondo virtuale è soltanto una valvola di sfogo per il videogiocatore. Ma stare lontano da me quando sto guidando non è una cattiva idea, dopotutto.



01

02

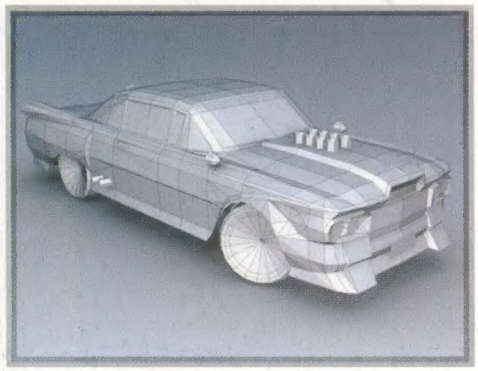
03

04

05

> "Le ragazze che giocano ai videogiochi sono meno rare di quel che ci vorrebbero far credere [...] Il problema è che le ragazze giocano ma non consumano"
>
> Hypercat

Nel prossimo numero



Final Fantasy Tactics™ Advance © 2003 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. FINAL FANTASY TACTICS is a registered trademark of SQUARE ENIX CO., LTD. TM AND ® ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. © 2003 NINTENDO.

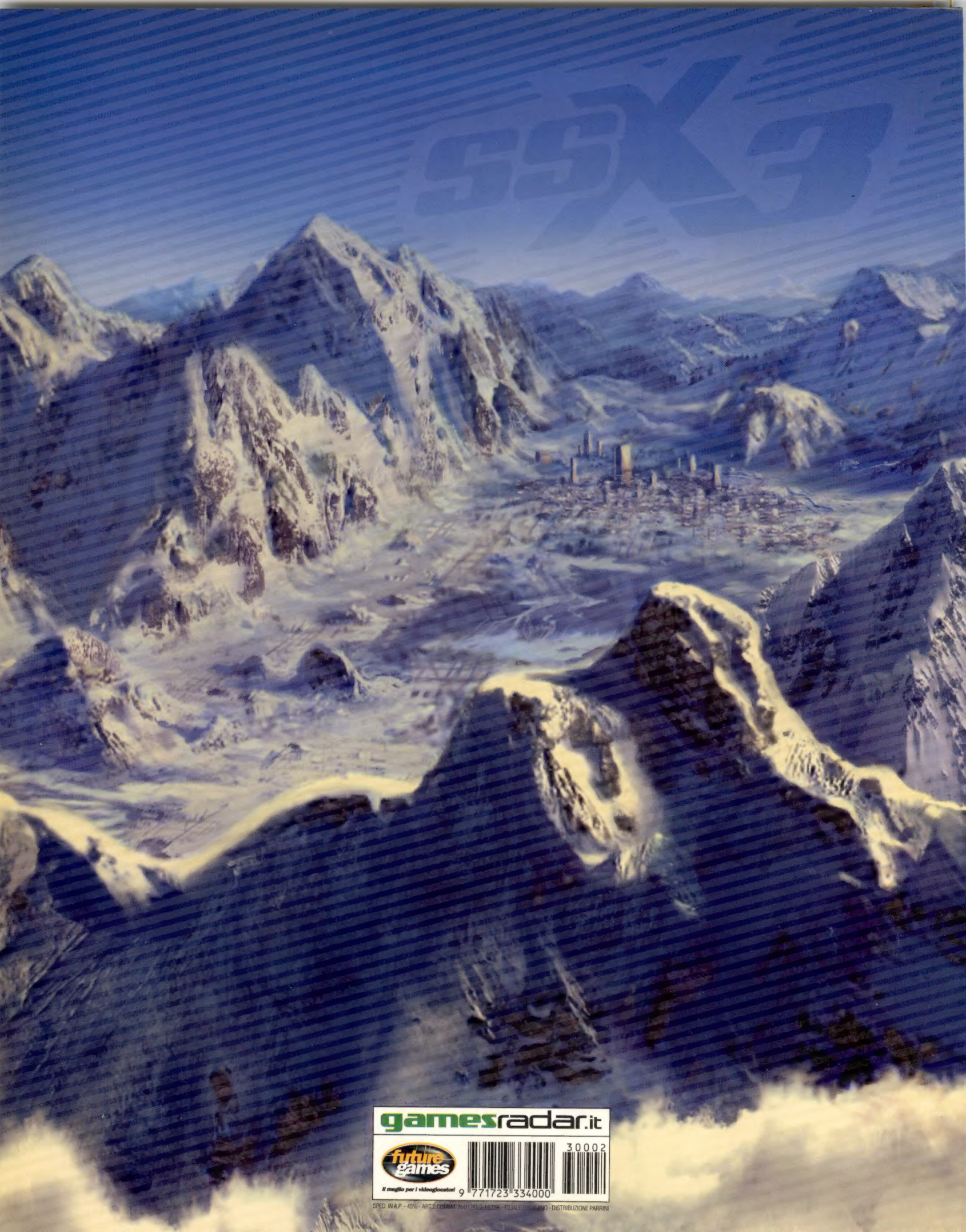
C'È UN GUERRIERO DENTRO DI TE.

Immagina di svegliarti in un mondo sconosciuto, di scoprire che la tua casa e la tua famiglia sono scomparse. Immagina di combattere attraversando una terra nuova e sconfinata, usando la magia e la spada per contrastare le orde nemiche. E questo è solo l'inizio di Final Fantasy su Game Boy Advance.

FINAL FANTASY TACTICS ADVANCE.
Solo su Game Boy Advance.

GAME BOY ADVANCE SP™

www.nintendo.it



SPED. IN A.P. - 45% - ART.2 COMMA 20/b L. 662/96 - FILIALE DI MILANO - DISTRIBUZIONE PARRINI